¡VIEJUNO!

LA CONTIENDA QUE DEFINIÓ LA DÉCADA DE LOS 90

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

PASADO Y PRESENTE DE PAPER MARIO

REPASAMOS TODA LA SAGA, DESDE N64 HASTA THE ORIGAMI KING PARA SWITCH

EL LEGADO DE HALF-LIFE

CÓMO VALVE MARCÓ LA SENDA A TODOS LOS FPS ACTUALES

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

LA GUERRA DE LOS 16-BIT

SEGA vs NINTENDO

LA CRÓNICA DE LA BATALLA MÁS FEROZ DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

PRODIGIOSA PC ENGINE MINI

KONAMI Y M2 RESUCITAN LA MÍTICA CONSOLA DE NEC

ASÍ SE CREÓ COMMANDOS

EL JUEGO ESPAÑOL QUE TRIUNFÓ EN TODO EL PLANETA

UNA MARAVILLA LLAMADA SOLEIL

¿QUIÉN DIJO QUE LA MEGADRIVE NO TENÍA BUENOS ACTION RPG?

LOCOS POR LA LUCHA LIBRE

LA HISTORIA DEL WRESTLING EN LOS VIDEOJUEGOS

#RevistasContigo
#LeeRevistas

Tus revistas van *contigo*

ANTES, DURANTE Y DESPUÉS

Ni un solo día, las revistas hemos dejado de publicar información y entretenimiento para estar a tu lado. En papel y en digital. Para los días buenos y malos, para los de confinamiento o compañía. Para las tardes de domingo o las mañanas de lunes. Para reír, para saber, para disfrutar, para inspirar. **¡Contigo!**

AXEL SPRINGER ESPAÑA · BLUE OCEAN ENT. ESPAÑA · CONDÉ NAST · GODÓ VERTICAL MEDIA · GRUPO DE COMUNICACIÓN SEXTA MARCHA · GRUPO EIG MULTIMEDIA · GRUPO V · GRUPO ZETA REVISTAS · HEARST ESPAÑA · HOLA · LUIKE IBEROAMERICANA DE REVISTAS · MOTORPRESS IBÉRICA · PRISMA PUBLICACIONES · PUBLICACIONES HERES · RBA REVISTAS · RPM-MKTG · SEMANA · SPAINMEDIA · TALLER DE EDITORES · TELVA · TIME OUT · ZINET MEDIA GROUP

ARI
ASOCIACIÓN REVISTAS
www.revistasari.es

SUMARIO

>> Retro Gamer 32 ¿Eras seguero o nintendero?

RETRORADAR

04 **Made in Spain**
Dos novedades de aquí.

06 **Juan Giménez**
Se nos fue un grande.

08 **Lords of Exile**
Un proyecto a seguir

09 **El legado de 3dfx**
Un libro imprescindible

LA HISTORIA DE

22 **Half-Life**

30 **Spy Hunter**

36 **The Legend of the Mystical Ninja**

50 **Commandos**

78 **Dragon Spirit**

84 **Heretic**

92 **SCI**

98 **RoboCop Vs Terminator**

102 **Soviet**

108 **Soleil**

120 **Hard Drivin**

REPORTAJES

10 **Sega Vs Nintendo.** El duelo que definió los 90.

40 **Paper Mario.** Toda la saga, desde N64 hasta Switch.

56 **La evolución de Ant Attack.** Prodigioso Sandy White.

62 **PC Engine Mini.** Konami y M2 recuperan el legado NEC.

72 **Arctic Moves.** Dinamic nos llevó a jugar en la nieve.

114 **La saga Disaster Report.** Gente con muy mala suerte.

126 **Costa Panayi.** Un genio a reivindicar.

132 **Arcades en MSX.** Nuestros 10 ports favoritos.

138 **Wrestling.** Mamporros y fantasía en el ring.

PANTALLA FINAL

146 **Basketball Nightmare**

10 SEGA VS NINTENDO

Hablamos con los encargados de que sus marcas ganasen esta feroz batalla, en la que tan importantes eran la imagen y la actitud como los gráficos y la jugabilidad.

50 Commandos

Así ven los ingleses la historia de nuestro juego más internacional.

102 Soviet

David Guaita firmó este clásico y el no menos genial *Silent Shadow*, y ahora trabaja para Sega en la saga Yakuza.

62 PC Engine Mini

La pequeña gran bestia de NEC regresa a las tiendas con lo mejor de su catálogo.

retro radar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

DOS NOVEDADES CON ALMA RETRO Y CORAZÓN ESPAÑOL

XENOCIDER, UN SHOOTER 3D PARA DREAMCAST, Y PUSHY AND PULLY IN BLOCKLAND, UN ARCADE OLD SCHOOL PARA LA PRESENTE GENERACIÓN

Vivir entre cartuchos y CD de hace 30 años es lo nuestro, no vamos a negarlo. Pero, de vez en cuando, en *Retro Gamer España* también nos gusta reseñar alguna novedad, ya sean lanzamientos homebrew como creaciones con sello español. Ese es el caso de los dos juegos que os presentamos, dos propuestas muy diferentes, pero con algo en común: su evidente inspiración en títulos clásicos y el hecho de haber sido producidos en nuestro país.

Xenocider es un espectacular shooter 3D para Dreamcast creado por Retro Sumus, un nuevo estudio español compuesto por auténticos expertos en la consola de Sega. Daniel "Chui" Lancha, Abel del Dedo y Carlos Oliveros trabajaron en el port de *Pier Solar* a DC y para la ópera prima de su nuevo estudio han querido plasmar su devoción por el universo Sega con un título que va más allá del evidente homenaje a *Space Harrier*. En *Xenocider* encontraremos guiños, ya sea en la ambientación de algunos niveles como en las fases de bonus, a clásicos como *Golden Axe*, *Shinobi*, *House of the Dead* o *Galaxy Force*. El motor del juego, bautizado como *Dreamer*, ha sido creado desde cero por Chui, y la música es obra de Juanjo Martín, teclista de *Efecto Mariposa* y uno de los compositores de la banda sonora de *Klaus*, la película de animación recientemente nominada al Oscar. Esta maravilla ya puede reservarse en *retrosumus.com/shop/*, en diversas ediciones físicas para Dreamcast. Al hacer la pre-reserva podréis conseguir un póster con la ilustración que el dibujante Agustín Padilla (*Green Arrow*, *Borderlands*) creó para la carátula del juego.

Con una mecánica y estética completamente diferente, *Pushy and Pully in Blockland* nos devuelve a la edad de oro de los salones recreativos, con un adictivo arcade para uno o dos jugadores que recuerda al *Pengo* de Sega. Como en la mítica recreativa del pingüino, la mecánica consiste en empujar bloques para ir eliminando a los enemigos de cada pantalla y así saltar a la siguiente. Además, conseguiremos efectos sorprendentes (desde Power-Ups hasta puntos extra), juntando tres bloques del mismo color.

Aunque su look sea rabiosamente japonés, *Pushy and Pully in Blockland* es obra de los españoles Resistance Studio. Ester Sánchez (producción y programación), Julio Romacho (game design) y José Ramón García (música y FX) contaron con la participación de algunos ilustres freelance foráneos, como el tándem Kerrie Lake y Joe Pendon (responsables del pixel art), o Marnix Arnold, un programador que en su día se encargó de la IA de *Killzone 2*. Todo un derroche de colorido y estética 'cute' que ya tenéis a vuestro alcance en Nintendo Switch, Xbox One y Steam. En unas semanas llegará también a PS4. ★

Xenocider

Xenocider

Pushy and Pully in Blockland

Pushy and Pully in Blockland

¡VIEJUNO!

¡Completa tu colección!

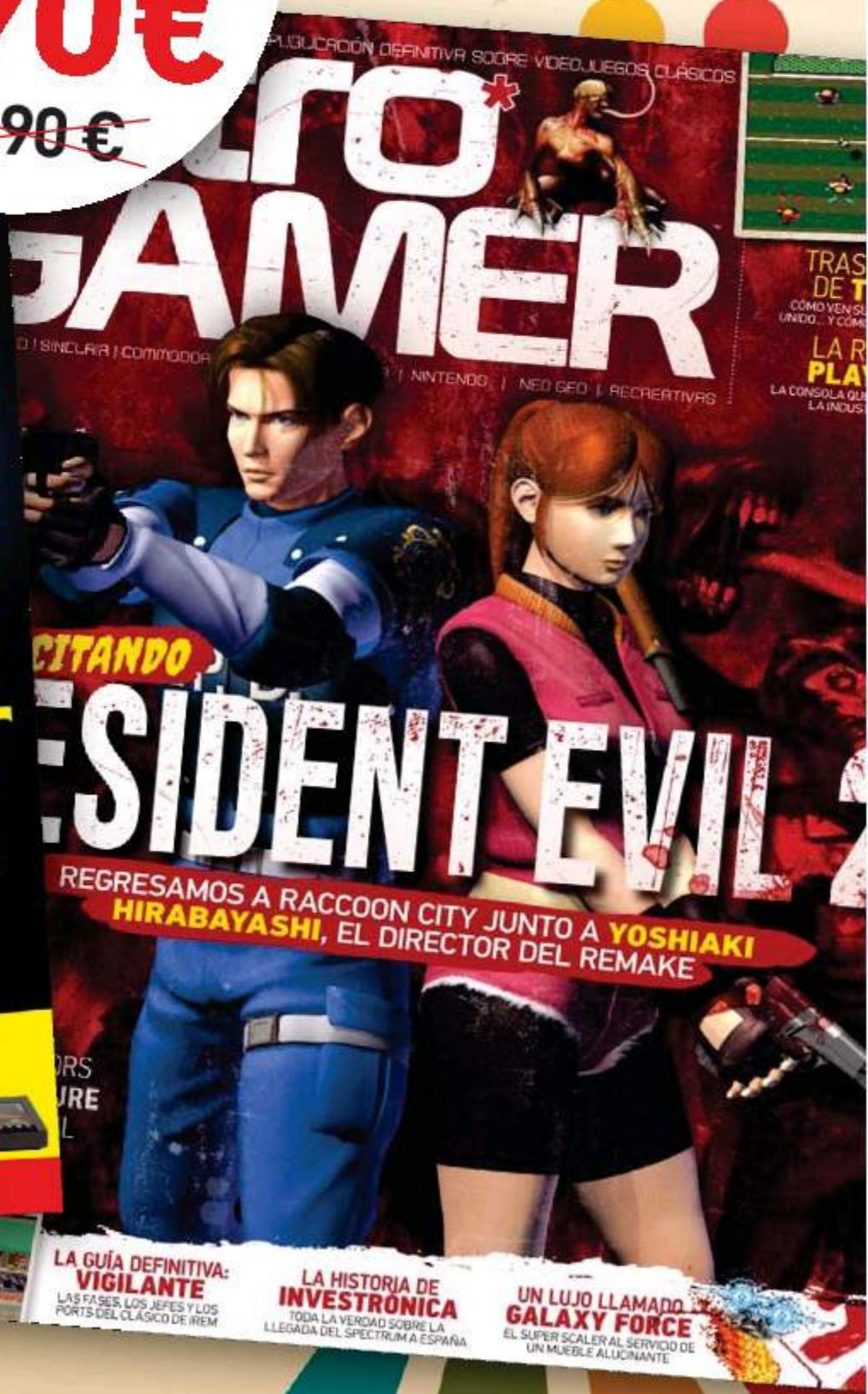
OFERTA LIMITADA

retro GAMER

PACK 27 / 28

8,90€

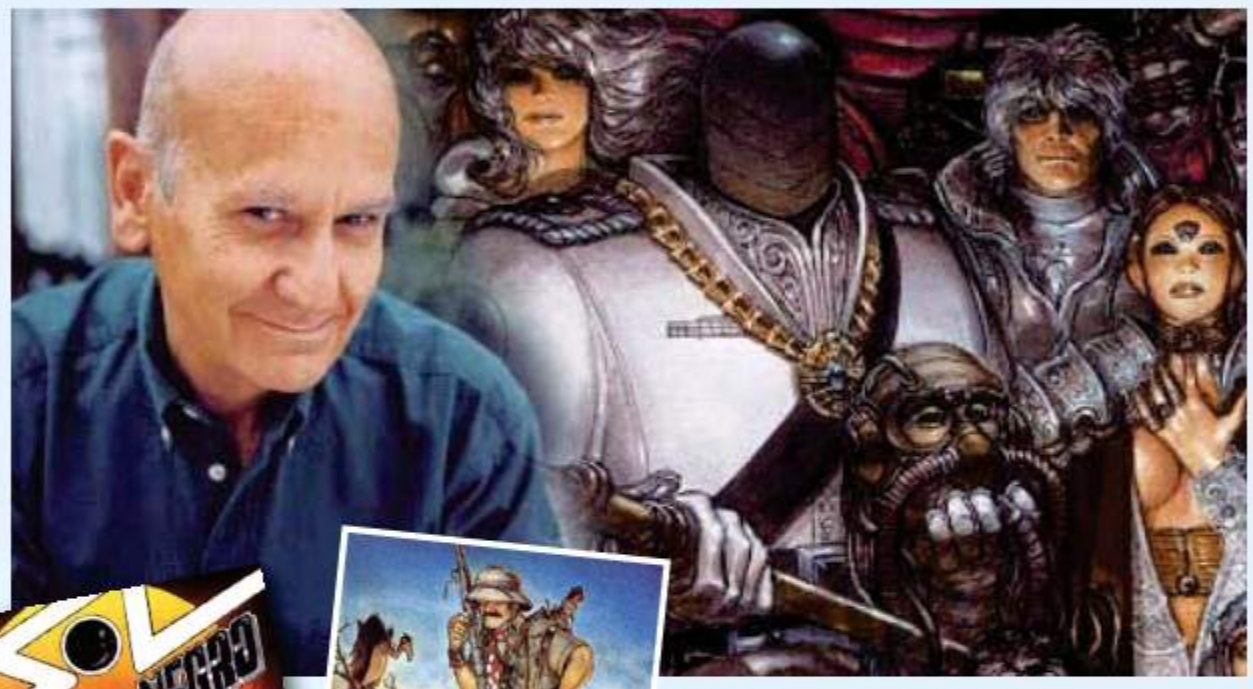
~~13,90 €~~



Ya a la venta en tu quiosco
o en nuestra tienda online
store.axelspringer.es

EL ADIÓS DE JUAN GIMÉNEZ, MAESTRO DEL CÓMIC

TODA UNA VIDA DEDICADA AL DIBUJO



Por Atila Merino "blackmores"

El pasado día 2 de abril del presente año nos dejaba Juan Giménez, uno de los más grandes dibujantes de cómics de toda la historia gracias a obras como *Estrella Negra*, *As de Pique*, *Cuestión de Tiempo*, *Yo, dragón*, *Segmentos* o *La Casta de los Metabarones*, entre muchos otros. Su legado es tan grande, que hay muy pocos artistas del gremio que no lo admiren o conozcan su obra.

Para muchos de los que en los años ochenta éramos simplemente unos niños y dedicábamos nuestros ratos libres a jugar con videojuegos, Giménez supuso un pequeño soplo de aire fresco, acostumbrados al arte que otro de los más grandes, Alfonso Azpiri, nos regalaba una y otra vez en tantos y tantos juegos de Dinamic, Ópera o Topo Soft.

La obra de Juan Giménez en el mundo del videojuego no es tan elevada como la de su buen amigo Azpiri, pero es igualmente reconocida y alabada por la mayoría de la gente, sobre todo por los que nos tocó vivir una época irrepetible gracias a nuestros Amstrad, Spectrum y MSX de turno.

Nacido en la ciudad argentina de Mendoza el 26 de noviembre de 1943, Giménez demostró talento para el dibujo desde bien pequeñito. A finales de los años setenta cruzó el océano Atlántico para empezar una nueva vida en España y dedicarse profesionalmente al dibujo. Tras su paso por Madrid, donde conoció y entabló una gran amistad con uno de los grandes maestros del cómic español, Alfonso Azpiri, se mudó a la costera ciudad de Sitges, en la provincia de Barcelona, donde se asentó durante el resto de su carrera.

Fue en 1988 cuando empezó a aceptar trabajos para el mundo del videojuego, realizando sus primeras portadas para la Opera Soft, la primera compañía que apostó por él, y una de las más importantes de la escena española de aquella época. Así nacieron las ilustraciones de *Sol Negro*, quizás la más emblemática de todas ellas, y de *Mutan Zone*, como sus primeros trabajos.

Justo un año después, en 1989, alternó su trabajo en el sector de los videojuegos realizando ilustraciones de portadas para dos compañías diferentes: la propia Opera Soft, y la menos admirada Iber Soft, aunque gracias al trabajo de Giménez, los juegos de esta última alcanzaron mayor éxito del que merecían por calidad. De este año, el más prolífico de Giménez, surgieron las míticas portadas de *Casanova*, *Ke Rulen los Petas*, *Defcom 1* y *Toi Acid Game* para Iber, y de *Livingstone Supongo II* y *Guillermo Tell* para Opera.

Finalmente, en 1990, recibió los dos últimos encargos, uno de Opera y otro de Cómix (muy ligada a Opera), para los juegos *Soviet* y *Golden Basket*, respectivamente. Con estos dos trabajos finalizó su participación en la Edad de Oro del software español, que ya daba sus últimos coletazos, hasta que en el año 2016 regresó al mundo de los 8 bits con una nueva portada para el juego *Space Moves* de Retrobytes Productions, publicado este mismo año 2020.

Juan Giménez, que siempre fue un gran apasionado de los videojuegos, llegando a disfrutar de ellos hasta el último momento, será recordado para siempre con muchísimo cariño por el mundo del cómic, la ilustración y el videojuego, pues con su carisma y amabilidad se ganó el respeto de todo el mundo, sin que la fama se le subiera jamás a la cabeza a pesar de sus decenas de premios internacionales. Descansa, Juan, te lo mereces... ✱

¡VIEJUNO!

APROVECHA NUESTRAS ¡REBAJAS DE VERANO!

4 NÚMEROS

(1 año de edición en papel+ edición digital)

~~27,80€~~

20€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**

Por teléfono **902 540 777 /** Por email: **suscripciones@axelspringer.es**

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE AGOSTO DE 2020. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos personales, te informamos de que los datos que nos proporciones serán tratados por el Responsable del Tratamiento Axel Springer España S.A. con objeto de (I) gestionar tu suscripción y (II) ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es ejecución del contrato para la finalidad (I) e interés legítimo para la finalidad (II). Tus datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal. Tus datos serán conservados hasta cumplir con la finalidad. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento y oposición mediante escrito a Axel Springer España, S. A. C/Santiago de Compostela nº 94, 2º, 28035 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es.

» Si el Kickstarter sigue a buen ritmo, es muy posible que Yuzo Koshiro ya se haya unido al proyecto cuando leáis estas líneas.

LORDS OF EXILE, EL CASTLEVANIA QUE NECESITABAS

LA ODISEA DE UN SOLO HOMBRE

» *Lords of Exile* promete combates contra jefes tan espectaculares como este. Ganazas de hincarle el colmillo.

Por José Manuel Fernández "Spidey"

Ser fan de lo retro y admirar las bondades de los *Castlevania* son dos cosas que van de la mano. Es por ello que un dulce tan genuino como el *Bloodstained: Circle of the Moon* que nos regalara el maestro Koji Igarashi, para ir abriendo el camino a su espectacular *Ritual of the Night,* nos supiera a gloria, ejecutando a la perfección lo que sería un buen *Castlevania* de hoy con toda la esencia audiovisual del hardware de la NES y el sabor jugable de antaño.

La única pega es que, como mandan los cánones, *Circle of the Moon* se podía acabar en un suspiro. Y no porque fuera corto, pero es que algo tan bueno siempre termina sabiendo a poco. De ahí que la noticia del advenimiento de un juego como *Lords of Exile* sea más que bienvenida, ya que parte de la misma premisa, o sea, retratar la magia de aquellos *Castlevania* que hicieron grande a la Konami de los 80. Lo mejor de todo es que, además de tener una pinta formidable, podemos presumir de este *Lords of Exile*, al ser una producción 100% "Made in Spain".

Como todas las grandes obras, el juego surgió de un experimento. En concreto, el del cordobés Carlos Zamora Azuaga, la figura tras Squidbit Works, que comenzó a trastear con *Godot Engine* para terminar dando forma a *Lords of Exile*. Como no podía ser de otra manera, el programa fue creciendo, y en la búsqueda de flexibilidad para poder portarlo hacia las videoconsolas, migró el desarrollo para que pudiera correr en *Game Maker Studio 2*. Y así, en un principio tiene enfocada su salida a los entornos PC (Steam) y Nintendo Switch, con la posibilidad de llegar a las plataformas de Sony y Microsoft. De un modo u otro, *Lords of Exile* ha buscado rematar su desarrollo a través de la plataforma de crowdfunding Kickstarter, donde no le ha costado alcanzar la cifra mínima para su financiación, además de atisbar metas que incluyen la participación de un músico de prestigio como el mítico Yuzo Koshiro, además de contar con Pentadrangle (Enrique Martín, compositor de *Cyber Shadow* y *Roof Rage*) y Dominic Ninmark (*Blazing Chrome, Rival Megagun, Bot Vice...*).

Como os podréis imaginar, se trata de un juego de estilo retro cuyo planteamiento audiovisual pretende homenajear a los clásicos de la 8 bits de Nintendo. Carlos (@CZAzuaga) ha diseñado en solitario un plataformas de acción con scroll lateral que nos traslada a las lejanas tierras de Exilia, asumiendo el rol de Gabriel, un caballero maldito que se las verá con toda una legión de desafíos y enemigos por doquier. Espada en mano, no faltarán desmesurados enfrentamientos contra temibles jefes, con combates que, en el contexto de el homenajea los clásicos *Castlevania*, supondrán todo un espectáculo. Si hay ahora un lanzamiento en el que los fans de lo retro deban fijar su punto de mira, es *Lords of Exile*. No le perdáis la pista. ✱

YA ES HORA DE REIVINDICAR A LOS PIONEROS DE LAS 3D

ENTREVISTAMOS AL AUTOR DEL ESTUPENDO LIBRO EL LEGADO DE 3DFX

Se llama Martín Gamero Prieto y ha llevado a cabo una labor titánica: escribir un libro que contara la historia de 3dfx Interactive, la empresa que llevó las 3D a los PC domésticos a finales de los 90, a través de placas aceleradoras y posteriormente en forma de tarjetas gráficas. Una historia apasionante y trágica, porque en el año 2000 desaparecieron, absorbidos por su principal competidor, Nvidia.

El libro puede adquirirse en *3dfxlegacy.com* y no hemos perdido la oportunidad de entrevistar a su autor.

¿Cómo surgió la idea de escribir el libro y cuánto tiempo te llevó hacerlo?
El proyecto empieza el 20 de septiembre de 2015, cuando le propuse a la revista *Retromaniac* un artículo sobre una compañía llamada 3dfx. La idea era realizar un reportaje de, como mucho, unas diez páginas, pero el primer borrador acabó con más de doscientas en doce capítulos. Sin embargo, *Retromaniac* se tomó un descanso y la publicación de mi artículo se quedó en el limbo. Fue entonces cuando descubrí a un coleccionista español llamado Osckhar. Gracias a él me di cuenta de que aún me faltaban varios puntos relacionados con la actualidad de 3dfx, así como dar voz a los coleccionistas. En total han sido dos años de investigación y otros dos de producción y revisión de varios lectores.

Hay una fuerte comunidad de fans dedicados a consolas y ordenadores, pero el gran público parece haber olvidado las tarjetas aceleradoras para PC. ¿A qué crees que es debido?
Hay varias razones, pero destaco dos. La primera es que los comienzos de las aceleradoras 3D fueron muy duros, ninguna empresa sabía qué hacer. La segunda es que cuando se compra un ordenador, nunca se ve lo que hay dentro, solo la caja, y no nos preocupamos del interior, ya que pronto se queda obsoleto. Lo gracioso de las aceleradoras es que esa época fue la más importante en exclusividades por versiones 3D. Todas las empresas se pelearon por tenerlas. Hay juegos que solo aceptan aceleración de un modelo determinado de tarjeta.

¿Cómo describirías el papel de 3dfx en la historia de la industria del videojuego?
3dfx es una pieza extraordinariamente importante. Sin ella, la llegada del 3D a las casas habría tardado al menos dos años más. Por otro lado, las tecnologías que desarrolló y su forma de trabajar son el eje de la industria hoy en día. Por ejemplo, ella fue la primera que apostó de forma abierta por un ordenador con su tarjeta en una máquina arcade.

Durante la preparación del libro hiciste muchas entrevistas. ¿Recuerdas algún testimonio que te causara un gran impacto?
Todas tuvieron algo de especial, pero yo quedo con las de Osckhar y Gary Donovan, por ser los pioneros, y con la de un coleccionista que solo compraba gamas altas. Tanto es así, que gracias a él me animé a recopilar las gamas altas de las tarjetas PCI Express. ✱

retro GAMER PRESENTA

LA GUERRA D

NINTENDO V

Cualquiera que sepa un poco de videojuegos ha oído hablar de la gran guerra de consolas. Lo que dice la leyenda es que Sega, una intrépida recién llegada con una mascota muy movida y que no tenía ningún reparo en mostrar sangre en los mapas de bits, se acercó al pedestal en el que estaba Nintendo y le arreó tal patada en la boca que hizo perder al fabricante de *Mario* para siempre el control monopolístico del mercado de consolas. Pero esa es solo una parte de la historia. Los que hablan de este enfrentamiento suelen limitarse a hablar de Norteamérica, pero lo cierto es que, a finales de los 80 y principios de la década de los 90, el mercado de videojuegos no estaba globalizado y los principales mercados del mundo tenían sus propias características. Al comparar la historia de Norteamérica con cómo se desarrollo la contienda en Europa, sobre todo en Reino Unido, podemos tener una visión más completa de cómo los movimientos de ambas empresas se guiaron por rígidas culturas corporativas y cómo cada una tenía capacidad de reaccionar según las circunstancias.

E LOS 16 BITS
s SEGA

TEXTO DE **NICK THORPE**

¿Mario o Sonic? ¿SNES o Mega Drive? Ahora nos da un poco igual, pero en los años 90 estas preguntas podían romper una amistad. Hablamos con los hombres encargados de que sus marcas ganasen una lucha en la que tan importantes eran la imagen y la actitud como los gráficos y la jugabilidad

La razón por la que se cuenta de esta historia solo lo que sucedió en el mercado norteamericano se debe a que es el territorio más grande y también es el más representativo. Esta historia comienza con un acontecimiento tan arraigado en la mitología de los videojuegos como la propia guerra de consolas: el renacimiento del mercado en Norteamérica gracias a Nintendo que comenzó con el lanzamiento de NES en Nueva York en 1985. En un acto inteligente, Nintendo adaptó la Famicom a las necesidades de aquel mercado, creó una consola que no se parecía a las anteriores y la vendió con un robot de juguete para convencer a los minoristas, aún reacios tras la debacle de la Atari 2600. Es algo que Tom Kalinske recuerda muy bien, ya que por entonces trabajaba en Mattel y acababa de ver cómo se estrellaba Intellivision en la crisis del mercado de 1983. "Los que lo vivimos pensábamos: '¿están locos? Acabamos de hundirnos, ¿cómo se os ocurre meteros en este mercado?'. Pero estábamos equivocados y ellos tenían razón". ▶

VETERANOS DE GUERRA

TOM KALINSKE

CEO, Sega Of America, 1990-1996

DON COYNER

Marketing manager, Nintendo Of America 1988-1995

NICK ALEXANDER

CEO, Virgin Mastertronic/Sega Europe 1988-1994

MIKE HAYES

Director de Marketing, Nintendo UK .1989-1994

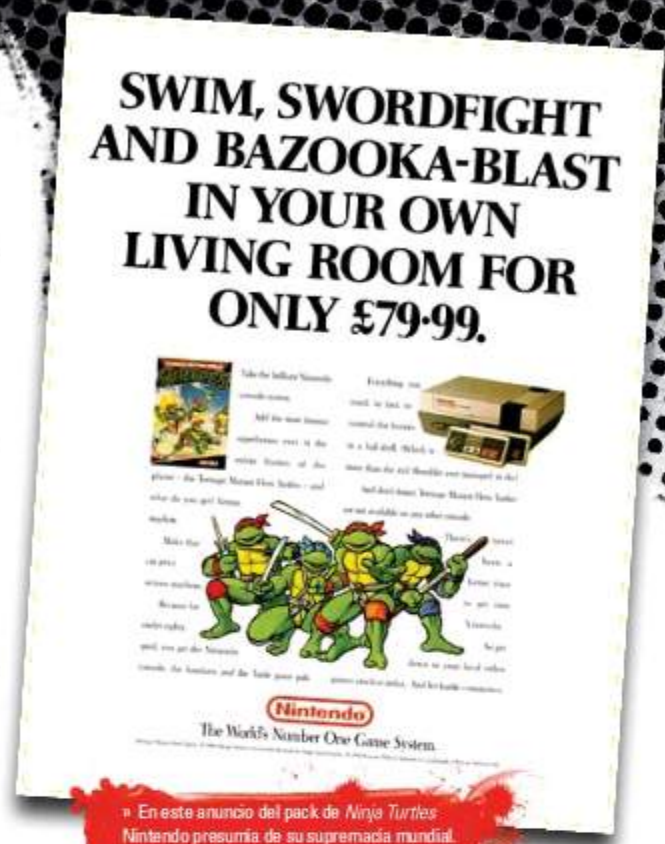
» Los anuncios de Nintendo destacaban esa imagen familiar con la que se asoció a la marca.

» Sega presumía de ser la marca de consolas más popular en Europa. Y así era.

El sistema triunfó en varios mercados de EE.UU. en los que se estuvo probando en 1986 y, al final de año, se vendió en todo el país. Con juegos como *Super Mario Bros., The Legend of Zelda y Metroid,* parecía que no había nada que pudiera frenar a la consola. "Hicimos aquel anuncio en el que un grupo de chavales gritaba '¡Mario, Mario!' y la cámara se iba alejando hasta llegar al espacio y los chavales estaban agrupados por colores formando la cara de Mario en el mapa de Norteamérica", dice Don Coyner, que se incorporó a Nintendo durante su época dorada de los 80. "Fue un rodaje divertido. Utilizamos una técnica nueva que permitía clonar a los chavales. En realidad había unos ciento y pico niños, pero los convertimos en miles". Aquel anuncio de *Super Mario Bros 3* era la mejor metáfora visual de la posición de Nintendo en el mercado de consolas, ya que dominaba en EE.UU. y en Japón.

Nintendo estaba construyendo su gigantesca maquinaria mientras que Sega no tenía siquiera una división de consumo en Norteamérica. El éxito de Nintendo le dio a Sega la idea de localizar sus productos y, en marzo de 1986, decidió adaptar su consola Mark III al mercado americano. En el número de agosto de 1989 de la revista *Computer Entertainer,* el jefe de producto de Sega, Steve Hanawa, dijo que tuvieron tres meses para preparar la presentación en el CES de verano, en Chicago, y otros tres meses para el lanzamiento, que tuvo lugar en septiembre de 1986. Apenas un año después la empresa firmó un acuerdo de distribución con Tonka, una importante empresa juguetera. Aunque se suele criticar este acuerdo por la evidente dificultad de Tonka para entender el mercado de los videojuegos, era necesario: Sega tenía un equipo muy pequeño que intentaba meter la cabeza en un territorio enorme. Bruce Lowry, el jefe de la operación NESI de Nintendo en Reino Unido, afirmó en una entrevista publicada en *NVG* en abril de 1988: "El año anterior, Nintendo vendió 3,2 millones de unidades en EE.UU. y Sega vendió menos de la décima parte de esa cifra".

Por suerte para Sega, las cosas fueron mucho más fáciles en el mercado europeo, donde había menos gente interesada en las consolas debido a la posición dominante de los ordenadores personales de 8 bits. Ningún fabricante de consolas tenía oficina en Europa y Mastertronic supo ver la oportunidad de convertirse en el distribuidor de Sega en Reino Unido. Sin embargo, esto requería una importante inversión del grupo Virgin de Richard Branson. "En aquel momento no pensábamos en Sega y los videojuegos, sino en *software* barato", dice Nick Alexander, quien había fundado Virgin Games en 1982. "Desde el punto de vista de Mastertronic, queríamos conseguir algo de dinero para los primeros lanzamientos de Sega en las navidades de 1987 y Sega pagó a sus distribuidores con un pagaré". El acuerdo empezó fatal. "Sega entregó todos sus productos para navidades a los distribuidores europeos tarde, el día después de Navidad, y fue un problema tremendo porque habían pagado por todo aquello y las tiendas habían cancelado todos los pedidos porque no tenían el producto para venderlo", dice Nick. "Fui al CES en enero de 1988 y Nintendo había tenido sus primeras navidades buenas en EE.UU., En ese momento me di cuenta de que puede que nos interesara la parte de negocio de los videojuegos", agrega con una sonrisa. "Mastertronic lo estaba pasando mal por la falta de dinero en efectivo, con todo el dinero que había perdido con Sega. Sega, que vio que podíamos comprar lo que quedaba de Mastertronic, nos dijo que si lo hacíamos nos daban también la distribución en Francia y Alemania, donde tenían otros distribuidores que no querían o no sabían trabajar". Se cerró el trato y Nick se convirtió en el director general de Virgin Mastertronic.



» En este anuncio del pack de *Ninja Turtles* Nintendo presumía de su supremacía mundial.

El equipo de Virgin Mastertronic creía que la estrategia de Sega en Japón no era la más adecuada para el Reino Unido, así que crearon una propia. "Era una buena empresa produciendo juegos, pero no con el marketing. Su estrategia imitaba a la de Nintendo, y mostraba a críos jugando con papá y mamá en plan 'mira qué felices somos'", recuerda Nick. "Cuando, ya como Virgin, empezamos con el *marketing* del producto nos dijimos: 'esto no es lo que quiere la gente'. Los adolescentes son rebeldes, esto tiene que ser algo provocador. Es un mensaje que conecta mucho mejor con alguien que tiene más de diez años, así que tiramos adelante con esa idea y funcionó muy bien". La identidad de la Sega de Virgin era atractiva y colorida y construida en torno al lema: "Hazme un favor, conéctame a un Sega" de forma que, tras unos comienzos bastante difíciles, la empresa logró crear una base de consumidores de Sega en Europa.

» Los primeros anuncios de Genesis en América incidían en la superioridad tecnológica de la consola sobre la NES.

» Cuando llegó SNES, Sega aprovechó que había llegado antes al mercado y su catálogo de juegos era más grande.

No era especialmente grande, pero sí muy activa y la Master System tuvo una representación bastante digna en las revistas que hablaban de videojuegos.

Nintendo tuvo un arranque en Europa bastante peor. Según Mike Hayes, a quien se encargó al principio el relanzamiento de la NES, el error fue elegir como distribuidora a una empresa que no estaba relacionada con los videojuegos. "Nos hicimos cargo de Nintendo en 1989 cuando trabajábamos en San Serif. Habíamos ganado mucho dinero con *Trivial Pursuit* y *Pictionary*. Se encargaba NESI, que estaba dirigida por Ron Judy. Nintendo había sido un fracaso en Irlanda y Reino Unido porque se había distribuido a través de Mattel, que trató la consola como si se tratase de un juguete", dice Mike. "En ese momento, Nintendo no contaba nada prácticamente y dominaban Atari y la Master System. De hecho, es curioso que el principal cliente de Nintendo en esos momentos era Boots [NdT: una empresa británica dedicada a la distribución y venta de productos farmacéuticos, ópticos y cosméticos]. Cuando nos hicimos cargo, se vendían unas 8.000 unidades al mes". La versión más extendida es que Master System era más popular que NES en esta región, pero esto no fue así durante toda la generación. "Las cuotas de mercado se inclinaba claramente por Sega, así que una de las cosas que hicimos fue trabajar con Konami; logramos crear un pack de la NES con *Teenage Mutant Hero Turtles* y lo llamamos "La Máquina Mutante", dice Mike. "Y con eso simplemente cambió todo, en serio. Se invirtieron las tornas porque las ventas subieron de 8.000 a 200.000 y conseguimos arañar buena parte ▶

Y ¿QUÉ PASÓ EN JAPÓN?

POR QUÉ NO SE DECLARÓ LA GUERRA DE CONSOLAS EN LA PATRIA DE SEGA Y NINTENDO

En teoría Nintendo y Sega deberían haber tenido una rivalidad japonesa clásica. Podría haberse planteado una batalla entre Nintendo, una empresa muy asentada y tradicional con base en la antigua capital, Kioto, y Sega, una empresa advenediza con base en Tokio fundada por un ex militar americano. Pero lo cierto es que nunca hubo una competición de verdad entre Sega y Nintendo en el mercado japonés; al menos no durante la época de los cartuchos.

Ambas empresas lanzaron sus primeras consolas domésticas con cartucho en julio de 1983, a finales de 1984 la Famicom de Nintendo había superado con creces a la técnicamente inferior SG-1000 de Sega. La revisión que se hizo para la Mark III, que fue posteriormente la base de la Master System de Occidente no le sirvió a Sega para ganar mucho terreno cuando salió en 1985. El lanzamiento de la PC Engine de NEC en 1987 empujó a Sega a la tercera posición y ahí se quedó con la llegada de Mega Drive en 1988. Para cuando salió la Super Famicom en 1990 sólo los fans más acérrimos podrían haberse imaginado a Sega como una amenaza real para el dominio de Nintendo en Japón.

A esto hay que añadir el hecho de que Sonic no fue tan popular en Japón como en el resto del mundo, aunque Sega lo intentó de mil maneras. Sonic tenía todo tipo de spin-offs en recreativas, muñecos licenciados, una serie manga e incluso se realizó una campaña promocional con el popularísimo grupo pop Dreams Come True, pero el público japonés nunca lo acogió con el mismo entusiasmo que el occidental. En abril de 1993 el reportero japonés de *Sega Force*, Norton Kai, explicó que una campaña de publicidad de 6,5 millones de libras de *Sonic 2* consiguió vender 400.000 unidades, muy por debajo del millón previsto por Sega.

A Sega le hizo falta otra generación de consolas para igualarse con Nintendo gracias al éxito de Saturn, impulsada por la fiebre *Virtua Fighter*, mientras que el abandono de desarrolladores clave y la falta de RPG perjudicó las opciones de N64 en Japón. Para entonces, ambas consolas iban muy detrás de la PlayStation.

ART ATTACK

Aunque los anuncios de la guerra de consolas eran más salvajes al otro lado del Atlántico, la batalla se narró con todo detalle en las páginas del correo de las revistas de videojuegos de Reino Unido. Incluso en 1991 mucho antes de que la NES llegase oficialmente a Europa, los lectores enviaban dibujos de los héroes de Sega y Nintendo pegándose, aplastándose... y Mario y Sonic eran las figuras que más aparecían. Aquí están algunas contribuciones publicadas en *Sega Power* y *Total!* a principios de los 90.

Way to go Mario! And thanks to Liam Donaghy of County Derry for this amusing little stripette.

16 year old Rob Parry from Southport has been at it again. Here's his latest rib-tickler. Keep 'em coming, Rob

» Los anuncios impresos de Nintendo no se centraban casi nunca en Mario y solían ser menos coloridos y atractivos.

Er, Robbie Dickinson (from somewhere), you're a very sick man. Keep it up! Ooh, it hurts just to look at it...

Christian Weber from Chester even manages to catch Alex Kidd in the act of drop-kicking Mario right in the mush. Way to go, Alex! And look at all the detail in the background – our Art Ed better watch out!

» En EE.UU. Mario era lo suficientemente conocido como para que este conocido anuncio no pareciera una locura.

» Sega contrarrestó al Turtle Power promocionando a *Sonic The Hedgehog*, y le sacó rendimiento.

TRIVIAL

Viendo los comentarios sobre PlayStation 4 y Xbox One hoy día cabe preguntarse si siempre fue así. Gracias a la magia de los posts en Usenet podemos afirmar que las guerras de consolas eran iguales. ¿Puedes distinguir la bilis del pasado de los agresivos tweets actuales?

[1] *"Asúmelo: la _____ tiene unos RPG que ganan por goleada a la [consola de la competencia] y por eso tuve que comprar una _____."*
¿PS4 o SNES?

[2] *Lo cierto es que _____ es una basura y apesta. Lleva ya unos cuantos años en la industria del videojuego y no ha aportado nada bueno aparte de crear a [Sonic/Halo].*
¿Sega o Microsoft?

[3] *Tengo la solución: Dale a _____ la versión censurada, ya que les gusta ese tipo de censura y a [competidora] la versión sin censurar. De esta manera todo el mundo gana.*
¿Sony o Nintendo?

[4] *Elegí _____ en lugar de [competidora] solo porque tenía los títulos exclusivos que quería jugar. Me da igual que [competidora] sea mejor técnicamente que la _____, la _____ todavía sigue siendo la mejor consola*
¿Mega Drive o Xbox One?

[5] *No me gustan los juegos de _____. [Fabricante] es mala y ningún juego que salga en [competidora] y _____ es mejor en _____.*
¿Genesis o XboxOne ?

de la cuota de mercado de Master System. Hacia 1990-1991 teníamos una cuota de mercado de en torno al 61%, pero creo que la verdadera batalla comenzó cuando lanzaron la Mega Drive".

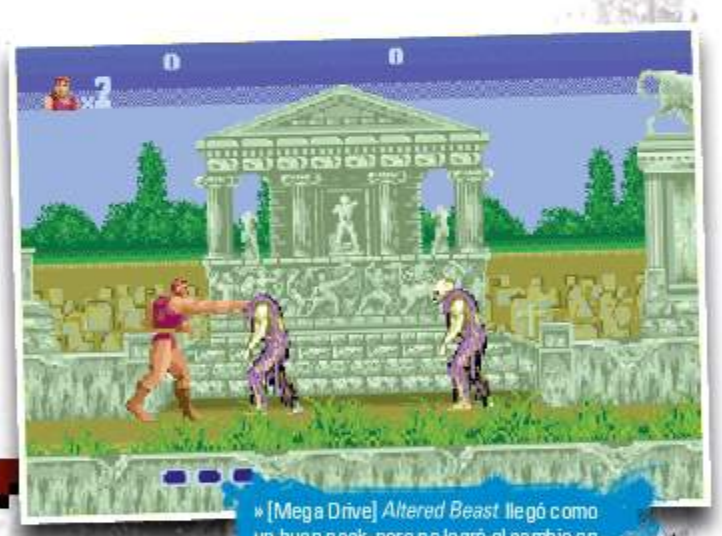
Efectivamente, esta fue la pelea más dura de todas, Sega al principio ni siquiera tenía claro que fuera a conseguir el segundo puesto cuando todo comenzó en Norteamérica a finales de 1989. El gigante de la electrónica NEC había lanzado la TurboGrafx-16, que era una PC Engine rediseñada y rebautizada, pocas semanas después de que Sega sacase la Mega Drive con el nombre de Genesis. Pero el empujón de 10 millones de dólares en marketing que dio NEC a su hardware fracasó de una manera tan espectacular y rápida que la empresa se olvidó del lanzamiento que tenía previsto en Europa. Sega centró entonces toda su campaña de marketing para el mercado estadounidense en intentar captar al público de Nintendo y lanzó la campaña "Genesis Does What Nintendon't" ("Genesis hace lo que Nintendo no hace") que comparaba las capacidades gráficas de su consola con las de la NES, y destacaba las conversiones de recreativa y los juegos deportivos apoyados por figuras conocidas. Era un movimiento arriesgado para alguien que partía con tanta desventaja pero, pese a una mejora de las ventas comparadas con las de Master System, el primer año el avance fue lento. "Tanto Hakao Nakayama, como el resto de Sega Japón, estaban descontentos con Sega América", afirma Tom Kalinske. "Creía que debían haber vendido un millón de unidades de Genesis y ni de lejos se acercaban a esa cifra". A Tom lo contrataron como nuevo CEO a finales de 1990. Al mismo tiempo debutó Mega Drive en Europa, donde Sega intentaba consolidar su progreso. "Añadimos España en 1990 porque habíamos hecho un buen trabajo y en 1991 nos vendimos a Sega", dice Nick. "Dividimos lo que era Virgin Games en dos partes, Virgin se quedó con la parte de publicación y se convirtió en Virgin Interactive Entertainment, y yo me fui a dirigir la parte de marketing, ventas y distribución, que se convirtió en Sega Europa en verano de 1991".

Tom ya se había encontrado con Nintendo antes de entrar en Sega, cuando era CEO de Matchbox Toys. "Entonces queríamos hacer un juego de Nintendo de Matchbox", recuerda. "Así que estuve hablando con Howard Lincoln y los de Nintendo". Una de las novedades más importantes es cómo trataba Nintendo a los desarrolladores third party. Los desarrolladores de NES tenían que firmar un acuerdo de licencia con Nintendo con unas condiciones muy restrictivas que incluían los procesos de aprobación de contenidos con un chip de bloqueo para aquellos que no los aceptasen. "Tenías que cumplir ciertos estándares de calidad, revisaban la jugabilidad. Eran duros, nunca estaban satisfechos. Mi opinión sobre Nintendo era que, ante todo, enhorabuena por reconstruir el negocio de los videojuegos pero ¡caray, que tratas a otras editoras fatal!".

Nintendo quería asegurarse de que la NES no iba a morir por exceso de juegos malos, como le había sucedido a Atari con su 2600, pero todas estas condiciones supusieron una gran carga para las editoras. Las empresas tenían que comprar los cartuchos a Nintendo, los pagaban por adelantado y no podían devolverlos. No podían sacar más de cinco juegos al año que, además, tenían que ser exclusivos durante dos años, lo que suponía que los desarrolladores de NES no podrían trabajar para Master System.

Como la NES estaba vendiendo tan bien, numerosas empresas aceptaron aquellas condiciones para no perder el tren. Otros estaban descontentos con la situación, sobre todo Electronic Arts, que vio en la nueva generación una oportunidad de apoyar a la plataforma rival. Tras haber logrado realizar ingeniería inversa en Mega Drive, el equipo directo de EA tenía la sartén por el mango hasta el punto de poder lanzar juegos sin licencia si querían. Esto permitió a Electronic Arts negociar con Sega unas condiciones que habrían sido impensables con Nintendo. La más importante, y que más tarde consiguieron empresas como Konami, Acclaim y Accolade, fue la posibilidad de producir sus propios cartuchos, con lo que EA podía controlar los costes y las cantidades. A cambio, EA apostó fuerte con muchos de sus juegos de deportes más conocidos, así como simuladores de vuelo y algunos más. Sega también creó estudios de desarrollo en USA para adaptar los juegos a los gustos locales. El software de 16 bits de Sega iba a ser más fuerte del que se proporcionó a Master System.

Para el verano de 1991 se acercaba el lanzamiento de la Super Nintendo y Sega tenía motivos para preocuparse, ya que iba a perder la superioridad tecnológica. La máquina de Nintendo mostraba más colores y *F-Zero* mostraba un escalado y rotación de los escenarios que no podía realizar la máquina de Sega. Y luego estaba *Super Mario World,* el mejor juego de una serie que ya era muy querida por millones de jugadores de todo el planeta. Pero, justo en el mejor momento, Sega se sacó un as de la manga: *Sonic the Hedgehog*. No tenía tanta trayectoria como *Super Mario World,* el buque insignia de los plataformas de SNES, pero visualmente era increíble gracias a sus gráficos detallados y su asombrosa velocidad. Sega no tardó nada en comparar los dos juegos y organizó un *tour* por los centros comerciales americanos para que los jugadores probasen los dos juegos y decidieran por sí mismos, y los anuncios de televisión mostraban a un vendedor intentando vender a la desesperada una SNES a un jugador que quería comprar el juego más rápido en la consola más barata. Se puede pensar que era una estrategia arriesgada, pero Tom no lo ve así: "Sega América había hecho estudios de mercado y sabíamos que ▶



» [Mega Drive] *Altered Beast* llegó como un buen pack, pero no logró el cambio en las cifras del hardware que quería Japón.

[6] *Si los jugadores de ____ estuvieran en el Titanic ¿cuántos dirían que no veían que el barco tuviera algún problema?*
¿Sony o Nintendo?

[7] *Cuando pienso en un jugador de____ pienso en alguien fuerte, guay, que no tiene miedo de ir contra las normas culturales o sociales y que le gustan los juegos.*
¿Genesis o Xbox One?

[8] *____ ha vendido mucho, y hay tontos que creen que solo cuentan las consolas vendidas. [Competidora] vendió más porque [fabricante] hizo más____.*
¿Genesis o Xbox One?

[9] *¿Sobrevalorado? ¡No sé si usaría esa palabra para definir a [competidora]! No creo que hayan vendido tantas como para definirla así. Tal vez sea la consola más odiada, si te digo la verdad. Vale si te gustan sus exclusivos, ¡jugué mucho a los míos! pero ____ tiene juegos mucho mejores.*
¿PS4 o SNES?

[10] *No quiero ofender a nadie, pero empiezo a pensar que los jugadores de ____ son adolescentes a los que les sobra mucho tiempo.*
¿PlayStation o Nintendo?

[RESPUESTAS] *1: SNES, 2: Microsoft, 3: Sony, 4: Mega Drive, 5: Genesis, 6: Nintendo, 7: Xbox One, 8: Xbox One, 9: PS4, 10: Nintendo*

» Sega hizo anuncios contra SNES en revistas británicas, incluyendo cabeceras como *Totall* y otras multiformato.

los adolescentes preferían *Sonic* a *Mario* cuando podían probarlos, así que sabíamos que el *tour* por los centros comerciales iba a funcionar", explica. "Sabíamos que esa publicidad competitiva funcionaría porque al menos conseguiría que el usuario de Nintendo se animase a darnos una oportunidad. Nos gastamos millones, no es que no quiera decir cuánto dinero nos gastamos, es que no me acuerdo, pero funcionó. En aquellos momentos Sonic se convirtió en un personaje más popular que Mickey Mouse y, sin duda, más conocido que Mario. Fue una campaña bien pensada y desarrollada, liderada en buena medida por Al Nilsen. "El pack con el juego impulsó las ventas de Mega Drive pese a las reticencias que mostró la central japonesa a que regalásemos el mejor juego del sistema, y el éxito de aquella campaña contribuyó a que se crease más publicidad de ese estilo".

Nintendo decidió que lo mejor para un mercado como el americano era no responder. "Sega estaba intentando crear la imagen de que Nintendo era una máquina para niños, para tu hermano pequeño, y lo estaban consiguiendo", dice Don. "Nintendo estaba bastante centrado. La postura del señor [Minoru] Arakawa, que estaba al frente de la empresa, iba en el sentido de: 'no vamos a reaccionar a lo que está haciendo esta gente, nosotros nos centramos totalmente en los que estamos haciendo'. Pero Sega era muy eficiente, y Sonic era un personaje que funcionó muy bien. El carácter que le dieron como un personaje guay, a la última y algo rebelde nos reposicionó a nosotros". En un anuncio de televisión posterior mostraba a unos adolescentes hablando sobre cómo la Genesis era más barata y tenía más juegos que la Super Nintendo y uno de ellos definía a alguien que no jugaba a la consola de Sega como un "gran perdedor" mientras que en otro se veía una televisión con *Sonic 2* integrada en un dragster y a una furgoneta vieja con una tele en la que se veía *Super Mario Kart*. "Eran muy agresivos, buscaban una confrontación. Pero no respondimos a los ataques", dice Don.

En el Reino Unido, donde Nintendo iba por detrás, la historia fue algo diferente. Aunque la legislación de los anuncios de televisión prohibía ataques directos como los que se vieron en los EE.UU., Nintendo sí le lanzó a Sega alguna pedrada en la prensa escrita, sobre todo cuando compró las páginas centrales del número 1 de *Mean Machines Sega* para anunciar *Street Fighter II*, por entonces un juego exclusivo muy esperado. Aunque el equipo de marketing quería realizar algunos cambios en la presentación de Nintendo, no se les permitió hacerlos. "Sega y Nintendo funcionaban de manera diferente. En Nintendo nos supervisaba el señor Arakawa desde Seattle y el señor [Hiroshi] Yamauchi era quien solía aprobar los guiones de televisión, había mucho control", dice Mike. "El estilo de Sega en Reino Unido era bastante anárquico y peculiar y se adaptaba al público británico. Nos sentíamos en inferioridad. No es que fuéramos inferiores, sino que teníamos menos posibilidad de reaccionar ante las locuras de los tipos de Sega, las sosas normas de Nintendo no nos lo permitían. No podíamos hacer lo que queríamos. De hecho, se canceló una campaña de televisión multimillonaria en la que había trabajado muy duro y por eso cambiamos en el último momento a los anuncios de Rik Mayall, porque no la aprobaron".

Una particularidad de la postura de Nintendo en ambas regiones fue su inclinación a predicar a los conversos. "En lo que sí era buena Nintendo, y sigue siendo hoy, era en aprovechar su base de seguidores. Contábamos con el Club Nintendo, que tenía una gran actividad solo con tratar con los clientes y enviando las revistas mensuales", afirma Mike. "Es interesante que esto se volviera en contra de Nintendo, porque no se implicó con los medios de comunicación tanto

» Nintendo no respondió al principio en EE.UU. y prefirió evolucionar los mensajes de marca.

como Sega. De hecho, lanzamos la *Official Nintendo Magazine*, no recuerdo bien, pero era ya por lo menos 1992 o 1993. El Club Nintendo era genial para la base de fans, pero no llegaba a un público más amplio, pero, una vez que conectamos, tuvimos una buena relación". Don recuerda que la situación fue bastante parecida en América. "Trabajamos un poco con los medios impresos, aunque Nintendo no se anunciaba demasiado en las revistas de videojuegos, teníamos la *Nintendo Power* y los esfuerzos se concentraban en ella, y no queríamos dar dinero a las demás revistas.

Mientras tanto, la mayor autonomía que tenían las filiales internacionales de Sega les permitía llevar la marca con decisión a nuevas áreas, sobre todo en lo que respecta al público de más edad. "Hicimos muchas cosas que desconocía el público", dice Tom. "En cada campus universitario de los Estados Unidos teníamos una 'persona de Sega' a la que le dábamos hardware y le enviábamos software de manera habitual y le pedíamos que se diera una vuelta por los dormitorios masculinos y conectase las consolas para que las viese quien estuviera por allí y jugase. Fuimos una de las primeras empresas que patrocinó a la MTV en los Estados Unidos, obviamente también pensando en llegar a un público adolescente y algo más mayor". En el Reino Unido llamó mucho la atención la anárquica campaña de Sega TV, especialmente cuando la empresa contrató pausas comerciales completas y la publicidad con *Viz* (una revista de humor para adultos) consistió en algunas campañas bastante subidas de tono que ahora se consideran infames. Sega Europa también entró en el deporte de masas y se hizo visible en los estadios de la Premier League y las competiciones de Formula 1. "Patrocinamos el Gran Premio de Europa, que se convirtió en el Gran Premio de Europa Sega, yo mismo entregué el trofeo a Ayrton Senna", recuerda Nick. "Fue mi momento cumbre personal. ¡Preferiría habérselo dado a Damon Hill, pero fue muy importante estar allí!".

Pero aunque Nick está de acuerdo en que Sega tenía más autonomía, no fue un camino de rosas. "Tuvimos roces grandes con Sega Japón, no les convencía nada lo que estábamos haciendo", recuerda. Aunque él y la plantilla estaban en la nómina de Sega, se mantenía la política heredada de los días de Virgin. "Cuando éramos solo distribuidora tomábamos las decisiones que queríamos pero cuando nos convertimos en una empresa subsidiaria quisieron tener más influencia. Luchamos para mantener nuestra independencia y nos respetaron porque conseguimos resultados". Tom describe una experiencia similar. "Nick y yo solíamos bromear", dice al recordar las peleas con la oficina central. "Ambos éramos muy agresivos en el marketing contra Nintendo, y Sega Japón no lo era, así que no estaban de acuerdo con nuestra estrategia. Esa agresividad estaba en los mensajes de los anuncios, en las promociones, en los precios -bajamos los precios varias veces- y Sega Japón siempre nos decía: ▶

CARA A CARA

¿Cómo fueron las versiones de Mega Drive y de SNES en algunos de los principales juegos multiplatorma y propiedades licenciadas de su generación?

SNES

STREET FIGHTER II

■ Los propietarios de ambas consolas podían estar satisfechos; eran las mejores conversiones de una recreativa de la época. Capcom hizo un gran trabajo en ambos casos. La versión de Nintendo tiene un color algo mejor y voces más claras, además de un pad con 6 botones.

NBA JAM

■ No importa qué versión de este clásico deportivo de recreativa juegues, disfrutarás de excelentes gráficos y una jugabilidad rápida. Sin embargo, la versión de Mega Drive supera a la de SNES ya que esta solo tiene música en los menús, no en el juego, en una decisión extraña.

MORTAL KOMBAT

■ La versión de SNES debería llevar la delantera en este caso gracias a unos gráficos mejores y a que Mega Drive no tenía el mando con seis botones, pero *Mortal Kombat* es gore y fatalities y la censura de Nintendo le quitó a este juego de lucha la columna vertebral.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

■ Los juegos de deporte de EA eran habitualmente mejores en la Mega Drive que en SNES, y el debut de esta franquicia no fue una excepción. Los dos juegos estaban bastante bien pero la versión de Mega Drive era más agradable y respondía mejor.

T2: THE ARCADE GAME

■ Ambas versiones se encuentran entre las pocas razones para hacerse con las pistolas de ambos sistemas, pero la versión de SNES lleva la delantera a la hora de ser fiel al original. La banda sonora de la versión de Mega Drive es buena pero el juego de SNES es más auténtico.

MEGA DRIVE

» [SNES] El modo 7 en juegos como *F-Zero* acabó con la ventaja en potencia de Sega.

▶ '¿Por qué no hacéis las cosas como las hacemos aquí?, ¿por qué no usáis los anuncios que hacemos y simplemente los dobláis al inglés?'". Esa sugerencia nunca convenció al equipo europeo, recuerda Nick. "Espero haberles contestado de forma educada cuando traté de hacerles entender que tal vez les iría mejor si utilizasen allí los anuncios que hacíamos en Europa, teniendo en cuenta que en Japón tenían una cuota de mercado de solo el 14%".

Todos tenían sus más y sus menos con la central Japonesa, pero también se resarcían causando algunos problemillas. "Había comparaciones, pero era una rivalidad cordial. Lanzamos los anuncios con Rik Mayall, los grabamos en The Ark, en Hammersmith, y Sega llevó unas furgonetas muy llamativas que llevaban en el lateral unos logos luminosos de Sega; eran ese tipo de cosas", dice Mike, quien también recuerda como a ambas partes les encantaba presumir de sus logros. "Estábamos en los premios de Marketing de 1992 y Nick y su gente estaban allí. Habían ganado un premio, no sé si por la Mega Drive o por un anuncio. Nick se acercó a nuestra mesa y, en un tono lo más condescendiente posible, me dijo: 'oh, no te preocupes, algún día os llevaréis uno de estos' y le respondí: '¡Ya lo hicimos, el año pasado con Game Boy!'". En Estados Unidos hubo bromas parecidas: "Nos chivaron, estando en el CES, que Nintendo iba a anunciar una bajada de precio a la mañana siguiente", cuenta Tom. "Nuestro equipo se quedó en vela toda la noche y fue a un Kinko, o una tienda de impresión por el estilo, y se imprimieron un listado nuevo de precios, de mensajes de relaciones públicas, incluso imprimieron periódicos falsos con el titular 'Sega Genesis rebajada a ...' a lo que fuera. Los pasamos bajo las puertas del hotel de todos los compradores del CES. Cuando todos se levantaron pensaron que habíamos bajado el precio los primeros y que Nintendo se había visto obligado a seguirnos".

» Como parte de una desventaja, Nintendo fue un poco más a la ofensiva en Reino Unido.

Ese deseo de Sega de probar los límites provocó algún que otro disgusto. El Mega-CD fue para los desarrolladores un adelanto del almacenamiento que usaría la siguiente generación, pero un hardware caro y juegos flojos dañaron la confianza del consumidor. La empresa era también más tolerante con las imágenes violentas que su rival."La sangre real de *Mortal Kombat* enviaba un mensaje claro de que éramos para adolescentes y estudiantes universitarios", dice Tom. "Fue una puñalada que el publico, de repente, pensase: 'caray, Nintendo es para niños pe-

TOY STORY

■ Ambas versiones son entretenidas, con detallados gráficos 3D prerrenderizados y muchas cosas para hacer. No obstante, por lo que sea, la versión de SNES no incluye el impresionante nivel de carreras Day-To-Na, así que la versión buena es la de Mega Drive.

ALADDIN

■ Para algunos la animación y el combate por espadas del juego de Virgin para Mega Drive son increíbles, pero otros creen que la versión de Capcom para SNES ofrece mejores control y diseño de niveles, sobre todo el nivel de la alfombra. Elegimos -por poco- la de Mega Drive.

ALIEN 3

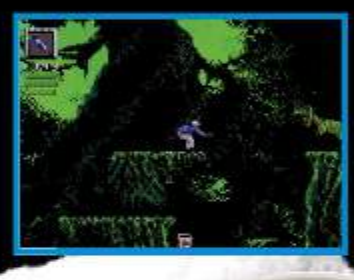
■ La película se consideró un petardo pero estos juegos de acción y plataformas son bastante buenos. Las dos versiones son muy diferentes. La de SNES es un poco más lenta pero más divertida y no tiene los problemas de posición de la cámara que estropean la de Mega Drive.

JURASSIC PARK

■ Eran juegos diferentes. En la versión de Mega Drive somos un dinosaurio y la visión de BlueSky Software consiste en un plataformas 2D poco ambicioso. El juego de Ocean para SNES mezcla la vista cenital con encuentros con dinosaurios en primera persona, más emocionantes.

ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

■ Los dos juegos se ven increíbles. La versión de Konami para SNES parece un dibujo hecho realidad y la de Mega Drive utiliza unos trucos de codificación de manual. Ninguna versión está tirada, pero la versión de SNES no es tan difícil como su rival.



» [Mega Drive] El lanzamiento coordinado mundial de *Sonic 2* fue algo innovador y el "momento de gloria " de Nick.

» Steven O'Donnell era habitual en las campañas de TV de Sega en los 90, y Rik Mayall lo era en las de Nintendo.

queños'". Pero la prensa y los políticos lo veían de otra forma. Para ellos todos los videojuegos eran para niños pequeños. Sega se llevó en América la mayor parte de las críticas en la comparecencia en 1993 en el Congreso de Estados Unidos sobre la violencia en los videojuegos; se analizaron al mínimo detalle su versión de *Mortal Kombat* y el famoso juego de Mega-CD *Night Trap*. También llamaron la atención de la prensa británica a pesar de la clasificación BBFC 15 que se exigía legalmente para *Night Trap*. Nick vivió otro momento histórico: "Estábamos entrevistando agencias de relaciones públicas el día que el *[Daily] Mail* publico su historia 'Sega Sickener' y una de las agencias vino y tiró una copia del periódico sobre la mesa y dijo: 'esto es asqueroso, ¿cómo vamos a trabajar con alguien que hace estas cosas?' Y les dije: 'pero ¿habéis visto el juego?' y respondieron que no, así que Nick se lo enseñó y veías que el director general iba pensando según se lo íbamos enseñando: 'madre de dios, ¿qué he hecho?', y se fueron".

Las ventajas que tenía cada una de las empresas se fueron difuminando a medida que la generación avanzaba. La presión legal había obligado a Nintendo a desistir de su cláusula obligatoria de exclusividad temporal para las third parties, pero todavía le servía para pre-

» [Mega Drive] A Electronic Arts le fue muy bien con Mega Drive, lo que animó a otras third parties a apostar por Sega.

sionar: "Sé que no lo van a reconocer, pero le decían a las licenciatarias 'si publicas en Sega Genesis vas a tener problemas, no vamos a aprobarte juegos y no vamos a darte todos los cartuchos que pidas'", apunta Tom. "Teníamos que tener mucho hardware en el mercado para que las empresas tuviesen el valor de enfrentarse a Nintendo". Sega llegó a ese punto y consiguió atraer por fin a third parties importantes; entre ellas Konami en 1992, además de Capcom y Ocean en 1993. Nintendo se había ahorrado algunos incidentes embarazosos gracias a su relativo conservadurismo, pero finalmente se dio cuenta de que necesitaba contrarrestar algunos de los movimientos de Sega. Comenzó a hacerlo con la campaña "Play it Loud" en 1994. "Salimos e hicimos una especie de fotografía de los jugadores. 'Si Sega fuese un animal, ¿cuál sería?' y decían que una especie de leopardo o guepardo, algo muy rápido. Y Nintendo era como un elefante: grande, con movimientos lentos, no es un leopardo", dice Don. "Decidimos hacer una campaña que no pareciera de Nintendo, que mostrase un poco de personalidad. "Vale, esto no va únicamente de *Kirby's Adventure,* esa bola rosa que flota, sino ▶

HOSTILIDADES PORTÁTILES

LA GUERRA DE CONSOLAS NO SE LIMITÓ AL SALÓN DE CASA, TAMBIÉN LLEGÓ A LOS PATIOS DE COLEGIO

La batalla entre Nintendo y Sega coincidió con las consolas de 16 bits, pero también con el lanzamiento de los sistemas portátiles. Nintendo lanzó la Game Boy en 1989 con un diseño austero y una pantalla en cuatro tonos de gris que le daba una apariencia mucho menos impresionante que su rival inicial, la Lynx a todo color de Atari. Sin embargo, gracias a ese diseño la Game Boy era más barata y, como las pilas duraban más, costaba menos usarla. Sega entró en este mercado en 1990, reutilizando para ello su consola de 8 bits, Master System. Game Gear tuvo que afrontar casi los mismos problemas que Lynx: era cara y las pilas duraban poco, pero su tecnología no era tan impresionante. Al menos, Sega pudo garantizar el suministro constante del hardware.

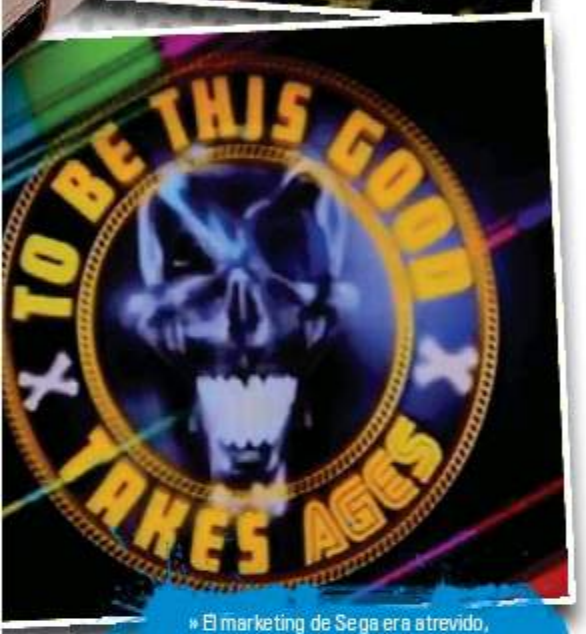
"Me encantaba Game Gear, a pesar de cómo se comía las pilas", dice Tom. "Me encantaba el producto, la pantalla en color, creo que tenía una calidad muy buena y me gustaba competir con Game Boy. De hecho, en los EE.UU. hubo algunas épocas en las que, y no hay que olvidar que éramos más caros, vendimos más que Game Boy". Sin embargo, Nintendo se mostraba confiada. "Cuando salió Game Gear era a color, tenía una pantalla más grande. Game Boy necesitaba una luz para jugar a oscuras", dice Don, quien recuerda que la dirección reconoció que tenía una oferta adecuada al mercado. "Fue como '¡no os preocupéis, vamos a 89$, las pilas duran mucho y los juegos de ellos no son tan buenos'". Es cierto que la beligerancia estaba ahí, y tanto Don como Tom recuerdan la campaña en la que Sega explicaba cómo a un perro no le importaría tener una portátil monocroma en lugar de una a color, pero tampoco le supondría un problema beber del inodoro.

Además de las ventajas del hardware, Nintendo tenía entre sus filas al fenómeno *Tetris*. Aunque estaba disponible en otras plataformas, se le recuerda con el pack de Game Boy. Los juegos de Sonic hechos a medida que tenía Game Gear no lograban competir con el adictivo puzle. Es difícil determinar cuántas Game Gear se vendieron hasta el cese de su fabricación, en 1997, *Famitsu* afirmó a mediados de 1996 que eran unos 10,6 millones, mientras que Hideki Sato, de Sega, lo subió hasta 14 millones durante una entrevista en 1998. Estas cifras palidecen junto a los 54,76 millones de Game Boy vendidas hasta marzo de 1997.

» Nintendo casi nunca hablaba de su competencia, por eso llama la atención este anuncio del Reino Unido.

» Sega se guardó los ataques más salvajes para las portátiles, donde libró los combates más duros contra la supremacía de Nintendo.

» [SNES] A finales de 1994, *Donkey Kong Country* en SNES hizo que se viera innecesaria la 32X de Sega.



» El marketing de Sega era atrevido, con Canal Pirata asaltaron las pausas publicitarias de la TV.

» Nintendo intentó recuperar la imagen de que molaba con la campaña "Play it lout" en 1994.

que hay otras cosas que tienen más actitud", explica. Dos años antes habría sido impensable un anuncio de Nintendo TV con los Butthole Surfers, igual que un *Mortal Kombat* sin censura, pero la instauración de la clasificación por edades proporcionó a Nintendo la excusa que necesitaba para relajar algunas de sus políticas y la conversión a recreativa fue mucho mejor que la versión de Sega.

Ninguno de los dos bandos podía alzarse con la victoria en la guerra de los 16 bits aunque Sega tenía una ligera ventaja en estas regiones. Sega reclamó el 55% de las ventas de hardware de 16 bits en EE.UU. en 1994 y una cifra similar en Reino Unido. "Nuestras cuotas siempre estuvieron entre el 40 y el 45% en los 16 bits" confirma Mike. "Super Nintendo era una máquina mejor, sin duda, pero ¿cuántas veces hemos visto que una tecnología mejor no funciona tan bien como una tecnología más apropiada?" Sin embargo, fue Sega el primero que dio un paso a un lado. La empresa estaba convencida de la importancia de llegar antes al mercado, así que introdujo la mejora 32X a finales de 1994, otro complemento desastroso que dañó la imagen de marca de Sega ya que se retiró a mediados de 1995, tras el lanzamiento por sorpresa de Saturn, el verdadero sucesor de la Mega Drive. Nintendo sacó aquellas navidades el *Donkey Kong Country* de Rare y aquel plataformas con gráficos 3D prerrenderizados mostró que los 16 bits no estaban muertos todavía. El juego vendió 9 millones de unidades y Nintendo mantuvo la SNES como su principal consola hasta 1996, aunque hay que reconocer que en parte aguantó tanto por el retraso en el lanzamiento de Nintendo 64.

Habrá quien piense que pese a todo el revuelo, la guerra de consolas no tuvo importancia ya que en la siguiente generación Sony machacó a los dos competidores. También es cierto que ningún bando se vio beneficiado. Con los datos globales Nintendo vendió más consolas Super Nintendo que Sega Mega Drive, pero fue el principio de un lento declive en el negocio de consolas de sobremesa de Nintendo: Super Nintendo vendió 12 millones menos de unidades que NES y a Nintendo 64 y GameCube les fue incluso peor. Al final Nintendo abandonó sus intentos de apostar por la tecnología más puntera para frenar el deterioro de sus ventas. A Sega tampoco le sirvió de mucho romper el monopolio que tenía Nintendo. Cuando la empresa publicó el último juego de Mega Drive el otoño de 1997, la Saturn ya estaba moribunda y Dreamcast estaba en desarrollo. Menos de cuatro años después esta última consola dejó de fabricarse, lo que supuso el abandono de Sega del hardware de consolas.

No se puede ignorar el impacto de la guerra de consolas. El conflicto afectó a la industria del videojuego: las ventas de Sega se incrementaron un 350% entre 1989 y 1993 y, aunque perdió cuota del mercado de consolas de sobremesa, las ventas de Nintendo subieron un 118% durante el mismo periodo de tiempo.

Con estos crecimientos, el mercado de consolas en Reino Unido superó los ingresos del mercado de ordenadores domésticos en 1992. De los nuevos contendientes que se sintieron atraídos entonces por el mercado de consolas, con la intención de hacerse un hueco, hubo uno que tomó buena nota de la guerra. Buena parte de la estrategia de Sony para comercializar PlayStation fue una evolución de lo que Sega había hecho con Mega Drive, ampliando la horquilla de edad y coqueteando con las editoras third parties.

» Los anuncios de Sega en Reino Unido eran tan atrevidos que llegaron a hablar de sexo y drogas.

La guerra entre Sega y Nintendo es uno de los momentos destacados en la cultura popular hasta el punto de que pronto habrá una serie de televisión basada en el libro *Console Wars* de Blake J. Harris. "Llamó la atención de la gente. Ahora los videojuegos son un mercado de masas y ya no existe algo así porque ya son algo asentado, como la industria musical o la cinematográfica", cree Mike. "Pero entonces, para el resto del mundo y los lectores del *Daily Mail* era una de esas curiosidades que llama la atención y a nosotros nos dio mucho juego".

Nick está de acuerdo en que se trató de un momento clave en la historia del videojuego. "Hoy estamos acostumbrados a que los últimos lanzamientos de juegos salgan en el informativo y se hable de ellos como productos de entretenimiento que tienen relevancia, pero *Sonic 2* fue el primer juego que superó en la mayor parte de Europa al lanzamiento de una película o un libro o un disco de un artista de éxito", recuerda. "Creo que fue un punto de inflexión, no solo para nosotros sino para toda la industria, porque es cuando los medios de comunicación empezaron a pensar: 'Vaya, esto es algo importante y es un negocio serio'".

El videojuego es ahora algo gigantesco. Los propietarios de las plataformas debe ponerle las cosas fáciles a las editoras y hace tiempo que es viable económicamente para ellas desarrollar dos versiones para dos formatos y las consolas deben actuar de forma parecida. La globalización e internet han cambiado el mundo. En honor de la verdad, no parece muy probable que se vuelva a producir un enfrentamiento parecido al que vivieron Sega y Nintendo a principios de los 90, la realidad económica ha cambiado la industria de los videojuegos para asegurarse de que no vuelva a suceder. Pero quienes la vivimos la guardaremos en nuestro corazón como si fuese un tesoro y esa es la garantía de que seguirá siendo una lucha legendaria. ✱

EL IMPACTO DE HALF-LIFE

Seguimos el viaje que comenzó con Gordon Freeman cogiendo el tren hacia el trabajo para explicar cómo la saga de Valve revolucionó el diseño de videojuegos y estableció los estándares para los juegos actuales.

Texto de Paul Walker-Emig

Todos sabíamos que *Half-Life* era algo especial en cuanto nos pusimos en la piel de Gordon Freeman, viajando en tren hacia el Centro de Investigación de Black Mesa en 1998. En aquel momento todavía estábamos acostumbrados a pensar que los niveles en los que se desarrollaban los juegos, en especial los shooters en primera persona, no eran más que un artificio que proporcionaba el telón de fondo para el gameplay. Black Mesa era diferente. No te dejaban caer directamente en un pasillo con una pistola en mano para usarla contra a un enemigo que aparecía frente a ti. Jugabas como una persona que llega al trabajo. Valve se tomaba su tiempo para mostrarte un entorno de trabajo real, con personas que realizan sus tareas diarias, y te daba algo de tiempo para vivir como una persona normal que hace su trabajo antes de que todo se vaya al infierno.

"Gordon, y por extensión el jugador, está ahí durante todo el incidente" explica Adam Engels, líder del proyecto en *Black Mesa*, el remake del *Half-Life* original. "Empiezas, peleas en las instalaciones y matas al gran malo al final. No te dejan caer en el problema de otra persona, y tienes contexto durante toda la aventura. Creo que, incluso hoy, día esto hace que *Half-Life* destaque. La instalación en sí misma no solo parece enorme, sino que se ve activa", continúa Adam, reflexionando sobre la creación del mundo que hizo que *Half-Life* fuera tan revelador. "Es como si toda la instalación estuviera operando fuera de la vista. Ayuda a que lo que podría ser una fantasía cursi de ciencia ficción dé la sensación de ser firme y real".

» [PC] El enigmático G-Man es un observador omnisciente del progreso de Gordon.

Como sugiere Adam, el inicio de *Half-Life* era indicativo del enfoque que Valve escogió para diseñar todo el juego. Hubo un esfuerzo coordinado para no hacer una mera sucesión de niveles, sino para crear un lugar consistente que diera la sensación de credibilidad y ubicara al jugador en un espacio real tanto como fuera posible. Valve construyó un mundo que te respondía, donde los científicos se ocupan de sus asuntos en los laboratorios, salas de descanso y pasillos de Black Mesa, reconociendo tu existencia y reaccionando ante las cosas que haces (hasta el punto de enfadarlos haciendo estallar su estofado en el microondas). Es un lugar donde la exposición no se presenta en un plato, como si fueras el centro del universo, pero donde las conversaciones que escuchas brindan pequeños detalles, donde el entorno se utiliza para ayudar a contar la historia y a aquellos con un buen ojo se les recompensa con apariciones inquietantes del infame G-Man acechando en la periferia. Este tipo de enfoque es relativamente común ahora, pero en aquel momento representaba un gran cambio en la forma en la que pensábamos sobre los videojuegos.

» [PC] En lugar de escenas prerrenderizadas, Valve optó por eventos que se desarrollaran con el propio motor del juego, a través de los ojos de Gordon.

A David Speyrer, que actualmente es desarrollador en Valve y trabajó en *Half-Life 2*, el primer *Half-Life* le impactó profundamente. "Mi primera exposición a *Half-Life* fue jugar a la versión filtra- ▶

da del primer día, ¡pero no me juzguéis, eran otros tiempos!", recuerda David. "Mi reacción inmediata fue: '¡Esto es increíble e importante! Me encantaría hacer juegos como este'. Me pareció que la integración perfecta de la narrativa con la mecánica era tan convincente como transportadora. Nunca había jugado con un protagonista de un videojuego de forma tan completa. Jay Stelly y yo habíamos hecho juegos juntos durante toda la secundaria y la universidad, y había hecho un montón de trabajo maravilloso en *Half-Life*. Me había estado animando a enviar el CV a Valve, pero estaba ocupado y feliz viviendo en Boulder", continúa David. "Una vez que jugué el 'día uno' y me di cuenta de lo que habían logrado con *Half-Life*, no necesité que insistiera más. Llegué a la entrevista el día en el que *Half-Life* se acabó de desarrollar e hice la foto del equipo durante la fiesta. Fue un día memorable. En aquel entonces consideraba *Half-Life* lo suficientemente importante como para cambiar el curso de mi vida".

La sensación de que *Half-Life* representaba un cambio fundamental en la forma en la que se diseñarían los videojuegos era común a toda la industria. Jonathan Chey, que estaba trabajando en *System Shock 2* para Looking Glass Studios en aquel momento, recuerda el terror que sintió cuando se dio cuenta de lo que Valve había logrado. "Tuve una terrible sensación de hundimiento cuando jugué a *Half-Life* por primera vez", recuerda Jonathan. "¿Cómo demonios íbamos a competir contra aquello? Redefinió lo que era posible con un juego de disparos en primera persona: el gameplay frenético y la creación de mundos del pasado desaparecieron de un solo golpe. Black Mesa daba la sensación de ser un lugar real, habitado por algo más que enemigos que solo estaban ahí para que acabaras con ellos. Evolucionó el género del shooter en primera persona en algo completamente nuevo, demostró el poder de la narrativa sin cinemáticas e impulsó el estado del arte en términos de diseño de armas y comportamiento enemigo. Es difícil creer lo increíble que fue".

» [PC] Gordon causa sin querer la Cascada de la Resonancia, que inicia todo el desastre en Black Mesa.

» [PC] No es común ver a Gordon alejado de su Traje de Protección HEV, que le permite atravesar áreas hostiles.

Las escenas 'in-game' a las que se refiere Jonathan fueron parte integral del espíritu de lo que Valve estaba tratando de lograr con *Half-Life*. Situarte en el mundo significaba comprometerse a no sacarte de él. "Gordon tuvo repercusión porque se convirtió en el jugador", explica Adam. "Debido a que no habla y a que nunca te quitan el control, es fácil verte a ti mismo como Gordon, no como a una persona que controla a otra persona". Al darte el control en todo momento y hacer que los eventos narrativos te sucedan a ti, en lugar de a un personaje en una cinemática, o un fragmento de texto, *Half-Life* evitó la desconexión a la que te sometían juegos anteriores. Tras *Half-Life*, otros comenzaron a seguir el ejemplo de Valve.

"Creo que el legado más duradero de la franquicia *Half-Life* es la continuidad de la experiencia, tejiendo a través de la acción, de la narrativa, de los puzles, los tiempos de descanso y de paisajes sin romper la perspectiva de la primera persona", reflexiona David. "Cada vez que experimento un juego en primera persona como un 'viaje en tren' en el que se lleva al jugador por un viaje lineal a través de un montón de espectáculos ambientales, siento que estoy viendo el legado de *Half-Life*".

Otra área en la que *Half-Life* se definió con respecto al resto de la industria fue con el comportamiento de sus enemigos. La mayoría de las veces, los enemigos en los juegos que precedieron a *Half-Life* hacían una de dos cosas: correr directamente hacia ti sin tener en cuenta su propia integridad, o pararse fijos en un lugar, disparándote robóticamente hasta que los derribaras. En *Half-Life* las cosas eran muy diferentes. Los marines que aparecen para asegurar y borrar cualquier prueba de lo sucedido en Black Mesa después de que hayas pasado un tiempo luchando contra los icónicos Headcrabs, Vortigaunts y otras criaturas alienígenas variadas, fueron una revelación particular para los jugadores acostumbrados a la estupidez de los enemigos de los

EL LEGADO DE HALF-LIFE

LOS JUEGOS QUE ENGENDRÓ HALF-LIFE

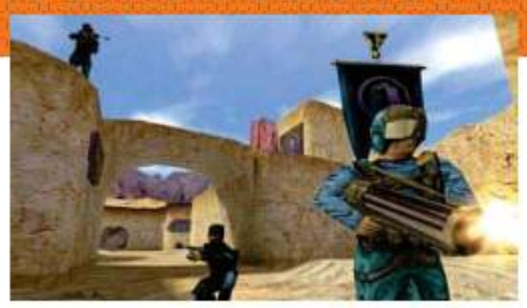
PORTAL

Comenzó como *Narbacular Drop*, un indie desarrollado por estudiantes que fueron contratados por Valve. Se descartó la idea de una princesa escapando de un castillo para ambientarlo en el universo Half-Life, para que el pequeño equipo usara los recursos de *Half-Life 2*.

COUNTER-STRIKE

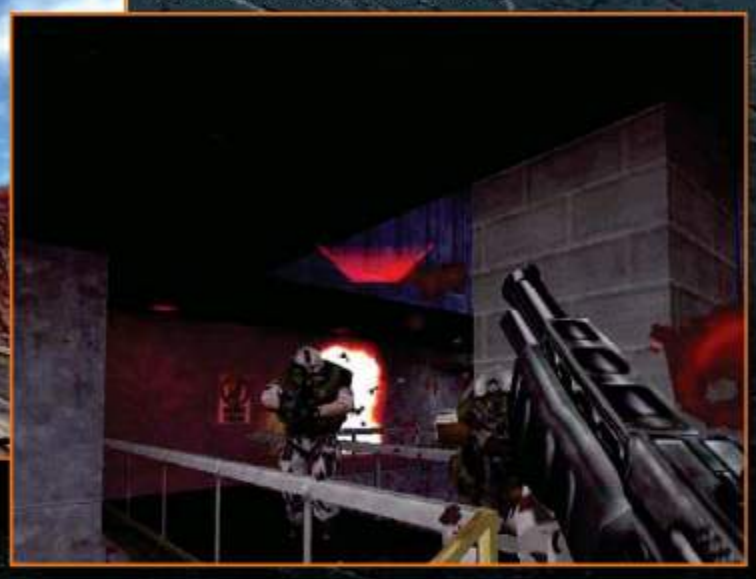
Causó un gran impacto en los juegos multijugador, los esports y las retransmisiones. Comenzó como un mod de *Half-Life*, pero, tras ver la enorme repercusión que provocó la beta, Valve contrató a Minh Le y Jess Cliffe para terminarlo y lanzaron la versión completa bajo su sello.

TEAM FORTRESS



Esta saga ha sido un terreno fértil para la experimentación por parte de Valve. *Team Fortress Classic* se utilizó originalmente para promover el kit de desarrollo de *Half-Life*, mientras que *TF2* fue un conejillo de indias en el campo de las microtransacciones, un negocio común hoy en dia.

» [PC] El ejército pronto aparece en Black Mesa, pero no para ayudar precisamente...



» [PC] El elemento shooter de *Half-Life* es excelente, al evolucionar la fórmula ya establecida en clásicos de PC como *Doom* y *Quake*.

» [PC] La saga se mueve entre la acción de ciencia ficción y el terror. Este pobre cientifico ha mutado por un Headcrab.

videojuegos, mostrando la capacidad de trabajar juntos y responder a lo que estabas haciendo. Se retirarían y se refugiarían, te obligarían a salir de tu escondite con granadas y te flanquearían. La idea de los marines como una fuerza de élite de soldados entrenados se estaba haciendo realidad (aunque de manera rudimentaria) en la forma en la que se comportaban en el juego y obligó a los juegos posteriores a centrarse mucho más en la IA enemiga, algo que se traduciría en desafíos más atractivos para el jugador.

Jonathan revela que, aunque el equipo se retrasó en el desarrollo, las innovaciones que hizo *Half-Life* fueron lo suficientemente significativas como para que Looking Glass Studios se sintiera obligado a intentar incorporar algunas de sus lecciones en *System Shock 2*. "Aunque *System Shock* ya se desmarcado del 'avanzar y disparar al estilo *Doom*' en lo referente a la creación del mundo y la simulación, *Half-Life* nos mostró cómo combinar algunas de aquellas ideas con mecánicas de juego más accesibles", explica. "Los controles eran simples, pero el mundo y los desafíos en él no lo eran. *System Shock 2* no era un juego al estilo *Half-Life*: era más lento, más libre, contenía mecánicas de juego de rol y difería en muchas otras formas, pero extrajo lecciones (tardías) de lo que vimos en *Half-Life*. Aunque no teníamos ni los recursos de desarrollo ni el tiempo para reproducir en *System Shock 2* el tipo de cosas que vimos en *Half-Life*, nosotros, y los demás desarrolladores, sabíamos que tendríamos que llegar a ese nivel en el futuro".

"Creo que todos los FPS realizados desde *Half-Life* han sido influenciados por él", continúa Jonathan. "Hizo que los desarrolladores prestaran atención a la construcción de niveles como algo más que simplemente hacer arenas de combate. Mostró cómo usar secuencias animadas dentro del motor para contar una historia sin entrar en cinemáticas, y demostró cómo los comportamientos enemigos más complejos, las animaciones y el sonido podían dar lugar a experiencias de combate más profundas".

No muchos juegos han tenido el impacto de *Half-Life*, pero lo que hace tan especial a esta ▶

> "CREO QUE **CADA FPS** REALIZADO TRAS HALF-LIFE HA SIDO INFLUENCIADO POR ÉL"
> **JONATHAN CHEY**

DAY OF DEFEAT

Otro que comenzó como un mod de *Half-Life*. Lanzado en 2003, es un juego de disparos multijugador de la II Guerra Mundial que adopta un enfoque tipo *Battlefield*, con objetivos y trabajo en equipo. Una nueva versión del motor Source, *Day Of Defeat: Source*, le siguió en 2005.

BLACK MESA

Sorprendente reimaginación del *Half-Life* original hecho por Crowbar Collective y con la bendición de Valve, *Black Mesa* es fiel a lo que hizo grande al original, pero no tiene miedo a hacer ajustes donde sea necesario. Los capítulos de mala fama de Xen del original fueron revisados.

» [PC] Una sección memorable de *Half-Life 2* hace que Alyx nos presente a su amigo robótico, Dog, jugando con él y con la Pistola de Gravedad.

» [PC] Unirte a miembros de la resistencia en *HF2* te hace sentir parte de un colectivo.

» [PC] Al mando de las Hormigas León contra los Ferópodos de Combine, se agregó un elemento de estrategia a *Half-Life 2*.

saga es que no se conformó con cambiar la forma de concebir los juegos una vez. Lo hizo dos.

La historia de *Half-Life* había dejado abierto el potencial para una secuela, con muchas preguntas sin responder, concretamente a través del fascinante personaje de G-Man, que muy a menudo se podía ver siguiendo tu progreso a lo largo del juego. "G-Man funciona porque a la gente le gusta un buen misterio", sugiere Adam. "La forma en la que se muestra ominosa y casualmente a lo largo de tus aventuras ayuda a construirlo en la mente del jugador. Parafraseando a alguien más, el teatro de tu mente es mucho más interesante que cualquier cosa que puedas poner en pantalla. G-Man da esa sensación de amenaza sin apenas hablar o mostrar mucha emoción".

Esta tentadora justificación narrativa para una secuela se reforzó con el enorme éxito crítico y comercial de *Half-Life*, un juego que, para abril de 1999, apenas cinco meses después de su lanzamiento, ya había vendido un millón de copias. Parecía inevitable una continuación y, efectivamente, en 2004 se lanzó el esperado *Half-Life 2*.

***Half-Life 2* arrancaba de la misma manera que su predecesor: con Gordon Freeman llegando en un tren.** Además de ser un eco deliberado del primer juego, se tomó como una declaración de principios, un compromiso con las ideas que hicieron de *Half-Life* un éxito. Llegabas a un entorno que quería convencerte de que podías estar en un lugar real. Ese mundo era la increíble Ciudad 17, una ciudad distópica inspirada en la Europa del Este supervisada por los opresivos alienígenas Combine. Al presentarnos y construir una imagen vívida de este lugar, el juego hizo mucho de lo que hizo el *Half-Life* original, pero mejor. Te daba una idea de cómo era la vida cotidiana de las personas a medida que avanzabas, te mostraba cómo era vivir en la ciudad a través del gameplay en lugar de exponértelo, y te contaba historias a través de su entorno: los barcos deteriorados que yacen abandonados en paisajes áridos donde el agua una vez fluyó señalando con sutileza característica el impacto que los Combine han tenido en este mundo, por poner solo un ejemplo. Desarrolló la idea de seleccionar información de momentos de conversación robados, utilizó la megafonía para darte una idea de cómo gobernaban los Combine, y creó personajes más profundos y creíbles con los que interactuar. Incluso la arquitectura del juego se usó de manera efectiva como una forma de proporcionar información al jugador sin depender de la explicación, funcionando como una representación visual de qué tipo de fuerza era la de los Combine y qué estaban haciendo en la ciudad a través del acero de sus edificios angulares sobresaliendo en la arquitectura tradicional de la ciudad.

Half-Life jugó un papel muy importante al establecer la idea de los niveles como lugares reales en lugar de galerías de tiro. *Half-Life 2* agregó una profundidad y riqueza que los juegos posteriores tratarían de emular. Pero no fue solo un éxito de estética. "El diseño de niveles de ambos juegos fue excelente, especialmente el de *Half-Life 2*", afirma otro gran influyente del género,

JUGAR CON LA CIENCIA

APRENDIENDO A MANEJAR LA PISTOLA DE GRAVEDAD

GUÍA DE USUARIO

El disparo principal se usa como una especie de impulso que despeja objetos de tu camino. El secundario atrae objetos que luego se disparan.

MENUDO NOMBRE

Su nombre oficial es "Manipulador de campo de energía de punto cero". "Punto cero" es un término real cogido de la mecánica cuántica.

BALAS Y EQUILIBRIO

Parte de lo que hace que la Pistola de Gravedad sea tan atractiva es su versatilidad. Se puede usar tanto para resolver puzles como para para eliminar enemigos en combate.

ORÍGENES HUMILDES

La Pistola de Gravedad comenzó como una herramienta de desarrollo, apodada Physgun, que podía usarse para manipular objetos. Con el tiempo, el potencial de la idea se llevó a cabo y se convirtió en un arma 'in-game'.

SOBRECARGADA

Una de las secciones más memorables y satisfactorias de *HL2* ocurre cerca del final donde la Pistola se sobrecarga, permitiéndote agarrar enemigos.

» [PC] Si bien *Half-Life 2* presentaba un nuevo y emocionante diseño, todavía era en su esencia un juego de disparos.

el diseñador de *Doom* y *Quake* John Romero, que cita *Half-Life 2* como un juego que "elevó el listón en diseño".

El juego se diseñó de tal manera que el mundo transmitía la sensación de ser increíblemente abierto y libre, mientras guiaba sutilmente al jugador hacia el camino que se suponía que debía coger y armándole con el conocimiento que necesitaba sin que se diera cuenta. "*Half-Life 2* y sus episodios establecieron un nuevo estándar, tanto de enseñar al jugador, como de las mecánicas de diseño por capas para que el jugador no solo se sienta poderoso, sino que sienta también que tiene el control", dice Adam. *Half-Life 2* lo hizo muy bien mostrándote cómo funcionan las cosas en lugar de decírtelo. Cuando introducía nuevas ideas, generalmente usaba un acercamiento gradual, mostrando una mecánica con presión cero en su forma más simple, para así ir aumentando el peligro o la complejidad cuando te la encuentras después. Por ejemplo, hay un momento en el que el juego te obliga a atravesar un espacio estrecho con barriles que tienes que empujar, tirando uno sin querer y haciendo que ruede cuesta abajo, hasta terminar enganchándose con la lengua colgante de un Barnacle. Es entonces cuando sabes que puedes dar de comer con objetos a los Barnacles para librarte de estos enemigos. Inmediatamente después, encuentras algunos barriles explosivos (que ya sabes que son explosivos en ese punto). No puedes evitar sumar dos y dos y darte cuenta de que puedes usarlos para dar de comer a los Barnacles y hacerlos volar a todos de un disparo para despejar el área. Muchos juegos no han sabido aprender esta lección, aburriéndonos con tutoriales torpes, pero aquellos que han sido lo suficientemente sabios como para tomarlo de referente lo han emulado en los años siguientes al lanzamiento del juego.

> "PERSEGUIR AQUELLAS **INNOVACIONES TÉCNICAS** Y EXPLORAR SUS IMPLICACIONES CREÓ LOS PILARES DEL PRODUCTO"
> **DAVID SPEYRER**

Habían pasado seis años desde el lanzamiento del primer *Half-Life* y la secuela, naturalmente, dio un salto adelante desde una perspectiva técnica. Esas innovaciones técnicas tendrían una gran influencia en el futuro, incluso más que su predecesor. "Ambos juegos aparecieron en una época donde el videojuego tenía muchísimas oportunidades técnicas", afirma David sobre el impacto de la saga. "En *Half-Life*, la animación esquelética y la IA ofrecieron oportunidades para innovar. En *Half-Life 2*, la física de cuerpos rígidos, la animación facial, los materiales y los sombreados se hicieron posibles en tiempo real. Perseguir esas innovaciones técnicas y explorar sus implicaciones creó los pilares del producto".

El juego fue muy elogiado por sus impresionantes efectos visuales y su increíble animación facial; esta última fue una gran parte de lo que hizo que el personaje de Alyx funcionara, con pequeños movimientos de su rostro capaces de comunicar emociones sin que ella tuviera que decir nada. Una vez más, Valve había marcado un nuevo estándar de lo que estaba por venir.

Si bien aquellas animaciones faciales y los impresionantes efectos visuales tuvieron influencia, fue indudablemente el uso pionero de las físicas el que tendría un mayor impacto desde una perspectiva técnica. Ahora estamos tan acostumbrados a derribar y a lanzar objetos en los juegos ▶

LLEGAR A LA FUENTE

LA FLEXIBILIDAD DEL INCREÍBLE MOTOR DE VALVE

Con *Half-Life 2*, Source demostró ser una herramienta capaz de realizar hazañas técnicas impresionantes. Nació de GoldSrc, el motor utilizado para *Half-Life*, a su vez basado en una versión modificada del motor de *Quake* que id Software había licenciado a Valve. Mientras trabajaba en *Half-Life*, el equipo comenzó a dividir las nuevas características en las que trabajaban y que darían origen a Source. En parte por esto, Source es extraordinario, ya que tiene una naturaleza modular. A diferencia de otros motores basados en versiones, en los que se liberan iteraciones numeradas para reemplazar versiones anteriores, los módulos de Source se pueden actualizar de forma independiente. Esta naturaleza modular lo convierte en una herramienta flexible que se puede ajustar y actualizar con menos riesgo de efecto dominó en problemas de retrocompatibilidad, a los que otros motores son más susceptibles. Sin embargo, se han producido revisiones importantes del motor en Source 2006 para los episodios de *Half-Life 2*, Source 2007 para *The Orange Box* y una versión modificada para *Left 4 Dead*. Entre los juegos realizados en Source están *Team Fortress 2*, *Portal* y *Portal 2*, *Dear Esther* y *The Stanley Parable*. Source 2 debutó con una actualización de *Dota 2*, y es el motor en el que se ha construido *Half-Life: Alyx*.

IMPULSANDO STEAM

CÓMO HL2 AYUDÓ A ARRANCAR LA DISTRIBUCIÓN DIGITAL

En una era en la que la distribución digital, y Steam en particular, ha sido aceptada como la forma "normal" de comprar juegos de ordenador, puede ser difícil recordar cuántas críticas recibió Valve por usar *Half-Life 2* para impulsar su joven plataforma de distribución. El juego, incluso cuando se compraba en CD, necesitaba tener Steam instalado y activo para poder jugarlo. Esto planteó todo tipo de preocupaciones legítimas sobre la propiedad, los servidores, etc...

Pocos juegos podrían haber persuadido al consumidor para que pasara por el aro, pero *HL2* lo hizo. "No creo que hubiera instalado Steam sin *Half-Life 2*", dice Jonathan Chey, desarrollador de *System Shock 2*, *BioShock* y *Void Bastards*. "Valve necesitaba una aplicación revolucionaria, por lo que la construyeron ellos mismos. ¿Qué mejor manera de hacerlo? ¿Se habría convertido en un éxito sin ella? Difícil saberlo, pero ciertamente el impulso hubiera sido mucho más lento".

Gracias al hype que rodeó el lanzamiento de *Half-Life 2*, los jugadores de PC se descargaron Steam en masa a regañadientes. Ahora, tal y como Valve pretendía, estaban dentro. Desde aquí, no pasó mucho tiempo antes de que los juegos que no eran de Valve comenzaran a aparecer, pasando de un servicio de descarga a una tienda, donde las ventas digitales se convirtieron en un fenómeno de vaciar carteras y Steam estableció el dominio en los juegos de PC. Se cargó el mercado de juegos en CD e hizo del servicio la plataforma de distribución de juegos de ordenador más grande hasta la fecha. Este éxito también tuvo un lamentable efecto para loa fans de los juegos de Valve, que pasó de ser una desarrolladora de videojuegos a una compañía mucho más enfocada en su tienda de hacer dinero.

que puede ser fácil olvidar lo innovador que fue una vez. *Half-Life 2* fue el juego que convirtió este tipo de interacciones basadas en la física en algo común. Algunos de los puzles del juego gritan sin duda "¡MIRA LA FÍSICA!", pero también aportan mucho a la credibilidad del mundo, desde la forma en la que los barriles ruedan cuesta abajo y flotan en el agua, hasta cómo las explosiones crean reacciones en cadena impredecibles. Gracias a este juego, la física se convertiría en un estándar para los títulos que seguirían sus pasos.

Half-Life 2 pudo convencernos de que el valor que las simulaciones físicas pueden aportar a los juegos se debe en gran parte a su arma más famosa: la Pistola de Gravedad. "La Pistola de Gravedad es probablemente el arma más importante jamás pensada para un FPS, porque mostró cómo las simulaciones físicas podían usarse para tener una gran jugabilidad", explica Jonathan Chey. "Por supuesto, muchos otros juegos lo han adoptado desde entonces, pero sigue siendo un arma inspiradora por sus múltiples usos y el potencial de innovación que ofrece al jugador".

"La Pistola de Gravedad fue increíble por su versatilidad", afirma John Romero, citando Ravenholm como su 'área favorita'. Aquí nos animaron a ver el potencial de la jugabilidad basada en la física de la manera más divertida. Preguntándote por una zona macabra poblada de zombis, no podías más que empezar a calcular las posibilidades cuando avistaste una hoja de sierra en la pared, instintivamente la cogiste con

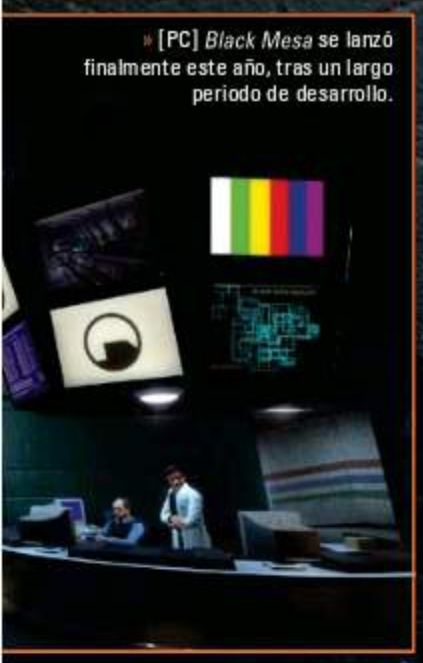
> "EL NIVEL INICIAL, QUE TE ENSEÑA GRADUALMENTE A JUGAR MIENTRAS TE MUESTRA EL MUNDO, PARECE UN CLICHÉ AHORA"
> **JONATHAN CHEY**

tu Pistola de Gravedad y se la disparaste a un zombi para cortarlo en dos.

Ravenholm es, posiblemente, la encapsulación perfecta de lo que hizo especial a *Half-Life 2*. Sirvió como un prototipo de éxito para un tipo de jugabilidad que nunca habíamos visto antes: tenía lugar en un área diseñada por expertos, elaborada con excelencia técnica y estética y creó una atmósfera increíble a través de la narración ambiental y el diseño de sonido.

Jonathan Chey nos cuenta que, al igual que con el primer *Half-Life*, él y sus colegas no pudieron evitar que les influenciara. "Cuando creamos *BioShock*, pudimos inspiramos en los tipos de recursos que necesitábamos, y creo que es un juego que combina ideas de *System Shock* y de *Half-Life* (y, creo, subió el listón en lo que ambos habían hecho). Mantiene el diseño de niveles de forma más libre, los elementos de rol, pero añade un diseño de niveles mucho más sofisticado, narración ambiental y secuencias narrativas que se producen dentro del motor", explica sobre los elementos de la saga *Half-Life* que impactaron en el diseño del juego.

"Incluso *Void Bastards*, un juego indie sin el presupuesto para hacer muchas de estas cosas, presta atención al legado de *Half-Life*", continúa. "El nivel inicial que te enseña gradualmen-

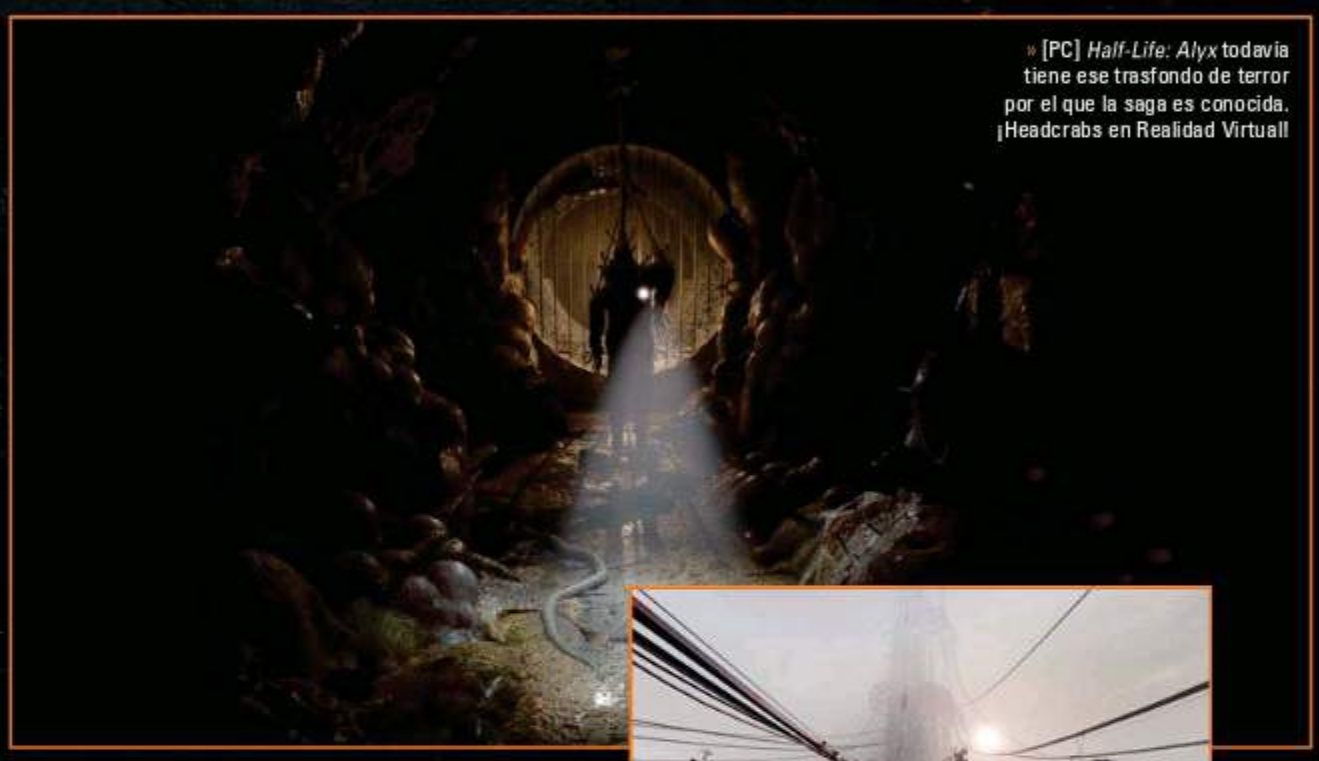


» [PC] *Black Mesa* se lanzó finalmente este año, tras un largo periodo de desarrollo.

» [PC] El Dr. Kleiner se veia bien en el *Half-Life* original.

» [PC] *Black Mesa* le da una nueva vida al trascendental FPS de Valve.

» [PC] Una impresionada Valve le dio a Black Mesa su "bendición". Puedes comprarlo en Steam ya mismo.



» [PC] *Half-Life: Alyx* todavia tiene ese trasfondo de terror por el que la saga es conocida. ¡Headcrabs en Realidad Virtual!

te cómo jugar mientras comienzas el proceso de creación del mundo parece un cliché ahora, pero no recuerdo haberlo visto antes del icónico viaje en tren a Black Mesa. El primer nivel de *Void Bastards* no es tan diferente".

"Creo que cualquier FPS desarrollado después de *Half-Life 2* se vio influenciado por él, así de simple", afirma Romero. "Elevó el listón del género. Los puntos clave eran una historia sólida, el ritmo, el realismo, la variedad de armas y el uso de la física". Es fácil apreciar la importancia de la física en los juegos modernos, o las introducciones de desarrollo lento que reflejan el primer viaje de Gordon y delinean ese legado hasta *Half-Life*. Sin embargo, David señala que hay otras formas menos obvias en las que el legado de *Half-Life* aún es evidente en el desarrollo actual. "Algunas de las cosas que hizo Valve fueron innovadoras, pero ahora se han vuelto más comunes", dice David. "Por ejemplo, Valve reconoció que para que el diseño del juego tuviera éxito, tenían que probarlo jugadores que no conocieran intención de los diseñadores. El testeo con clientes reales revela las muchas formas en las que un diseño que suena bien en teoría puede fallar en la práctica. Seguir ese proceso y solucionar sin descanso los problemas observados en el testeo fue una gran parte de su éxito".

"Otra innovación fue eliminar la jerarquía de diseño y confiar en los colaboradores individuales para tomar decisiones, lo que contribuyó a gran parte de la artesanía y la magia de la franquicia. Muchas de las innovaciones de *Half-Life* surgieron de alguien entendiendo las limitaciones de un espacio problemático y tratando de hacer lo mejor que podía dentro de esas limitaciones".

En ese sentido, *Half-Life* aún puede tener mucho que enseñarnos. El sistema al que hace referencia David dividió al equipo en grupos semiautónomos que trabajaban en diferentes aspectos y secciones del juego distanciándose de un sistema jerárquico estándar, ofreciendo un espacio para la innovación, algo que evidentemente tuvo éxito. Sigue siendo, sin embargo, algo poco común. "Creo que fue una gran idea que resultó en una montaña rusa de experiencias", dice Romero. "Nunca he desarrollado un juego con esa estructura de equipo, pero creo que algunas empresas deberían intentarlo para ver si les funciona".

En cualquier caso, el impacto de *Half-Life* es innegable. Entre frecuentes apariciones en las listas de los mejores juegos y el clamor por una verdadera tercera entrega, el impacto que ha tenido en los fans es tan obvio como su influencia en los desarrolladores actuales. Es tan querido como importante. Y todavía no ha terminado. "Espero que *Half-Life: Alyx* pueda ser para los juegos de realidad virtual lo que *Half-Life* fue para los FPS", dice David. "Espero que atraiga a nuevos usuarios a la RV demostrando lo que puede ofrecer un juego de realidad virtual completo y de alto valor de producción en términos de riqueza, compromiso e inmersión en un universo ficticio".

Y esperamos que haya más por venir de la saga. ¿Por qué no revolucionar la industria de los videojuegos por tercera vez? ✱

» [PC] Ciudad 17 es un lugar opresivo tras la invasión Combine, y Valve se inspiró en muchas ciudades de Europa del Este.

» [PC] Las recientes innovaciones en VR inspiraron a Valve para retomar la saga con *Half-Life: Alyx*, ya disponible.

» [PC] El impulso de Valve para traspasar los límites ha hecho de *Half-Life: Alyx* una experiencia VR impresionante.

SPY HUNTER

LA GUÍA DEFINITIVA

¡Arcade! Los resbaladizos charcos estaban puestos, a menudo, a mala leche

Un elegante mueble con asiento. Ametralladoras montadas en el coche. El inmortal tema de Peter Gunn. Villanos diabólicos y gadgets dignos de James Bond. ¿Podría ser la coin-op de Bally Midway aún más genial?

Texto de Graeme Mason

Tras casi 60 años desde la aparición de la primera película de James Bond, el atractivo y la influencia del glamuroso espía sigue siendo inagotable. En 1983, Roger Moore, el sucesor del Bond original, Sean Connery, acababa de estrenar la última película de la franquicia, *Octopussy*. En aquella misma época desembarcó en los salones recreativos, con un entusiasmo y fanfarronería digna de Bond, *Spy Hunter*, la interpretación de Bally Midway de uno de los elementos más populares del género de espías y de las películas en general: las persecuciones de coches.

En *Spy Hunter*, el jugador asume el papel de un súper espía, enfrentándose a villanos en las carreteras y vías fluviales de un lugar indefinido. La estrella del show es el coche del jugador, el ficticio Interceptor G-6155, muy del estilo del Chevy Camaro, y nuestra misión es sencilla: derribar los diversos y letales coches del enemigo, a la vez que protegemos al inocente tráfico "civil". Para ayudar al héroe, existe todo un departamento Q, o más bien su equivalente americano, presente en forma de camiones, cada uno cargado con mejoras ofensivas para nuestro deportivo. Además de las ametralladoras frontales estándar, la expulsión de aceite y humo disuaden a los vehículos que nos persiguen, mientras que los misiles son esenciales para erradicar a los helicópteros enemigos que nos sobrevuelan lanzando bombas.

Al carecer de final, *Spy Hunter* es el videojuego perfecto para los fanáticos de los 'High Score'. Se otorgan 15 puntos por cada cuarto de pantalla recorrido, y 25 puntos por recorrer una distancia equivalente sobre el agua. En un guiño a la película *Vive y Deja de Morir*, de 1973, el jugador se enfrenta periódicamente a un puente roto. Para evitar caer a las profundidades, es necesario mantenerse a la izquierda y recorrer un estrecho camino que conduce hasta un pequeño cobertizo para lanchas. Llegados a este punto, el coche se transforma en una lancha, pero la acción no pisa el freno sobre el río: los enemigos lan-

» [Arcade] Este cobertizo volvía a convertir la lancha en un coche.

» [Arcade] La acción se calentaba sobre este puente, afortunadamente intacto.

» [Arcade] Se te acabó el asfalto, muchacho.

"Normalmente usábamos el mismo código base para las versiones, sustituyendo gráficos y rutinas"

SEAN PEARCE

zan al agua barriles explosivos, mientras que los rivales de mayor tamaño intentan embestir a nuestro espía, además de lanzar torpedos en su dirección. Tanto en tierra como sobre el agua, un helicóptero, el llamado bombardero loco, acosa al jugador y solo puede ser derribado con un misil lanzado con precisión.

Sobre el asfalto hay mucho más de lo que preocuparse, al margen del helicóptero. Los 'road lords' se comportan como auténticos coches de choque, inmunes al fuego de nuestras ametralladoras y empeñados en echarnos de la carretera a base de embestidas. Los coches más pequeños, los 'switchblades", son inofensivos hasta que activan las cuchillas que llevan acopladas en las ruedas, al estilo de Mesala en *Ben-Hur*. Si uno de ellos te impacta con las cuchillas más te valdrá tener a mano el teléfono de tu chapista. Tampoco hay que perder de vista a los vehículos más largos, los 'enforcers', ya que llevan como pasajeros a matones con escopetas, ansiosos por escupir metralla desde las ventanas. Cada enemigo destruido proporciona una buena cantidad de puntos, desde 150 para los 'switchblades' y los 'road lords' hasta 500 por los 'enforcers' y el bombardero loco.

A lo largo de la carretera también nos cruzaremos con una selección de inocentes coches de civiles. No solo debes evitar chocar con ellos, sino además mantenerles fuera de la línea de fuego entre tu coche y los malos, ya que si son abatidos (por tu mano o a causa del fuego enemigo) la cosecha de puntos se detiene temporalmente como castigo. También encontraremos charcos que harán que nuestro bólido derrape, aunque no es nada en comparación a circular por el asfalto helado, que hará que patinemos sin control. Por suerte, entre tanto infierno en la carretera, también recibiremos algo de ayuda. Los camiones aparecerán esporádicamente delante de nuestro coche, y, si nos colocamos justo detrás, abrirán una rampa por la que ascendemos para obtener diversas mejoras que podremos utilizar en tres ocasiones. *Spy Hunter* cuenta con una peculiar combinación de tiempo y vida. El juego arranca inicialmente con una cuenta atrás de 60 o 90 segundos (dependiendo de los interruptores activados en la recreativa), durante los cuales el jugador tiene vidas infinitas, aunque al estrellarnos perderemos un tiempo valioso antes de que el camión con un nuevo coche reaparezca. Una vez transcurrido ese tiempo "de gracia", el arcade se rige por las vidas tradicionales, recompensándonos con dos espías extras si llegamos a los 18.000 puntos antes de que el crono llegue a su fin.

» [Arcade] No te equivoques: esto no era un paseo por el campo.

S*py Hunter* discurre a través de una perspectiva cenital. En una época en la que muchos arcades aún limitaban su acción a una única pantalla, su veloz scroll vertical y las frenéticas persecuciones entre el espía y sus rivales convirtieron la placa en un éxito rotundo, sobre todo en aquellos salones que adquirieron el espectacular mueble con asiento, palanca de cambios, pedal de aceleración y un volante futurista, a lo *Coche Fantástico*, que incorporaba diversos botones para las armas. También se distribuyó un mueble de pie, menos llamativo, pero que logró conservar gran parte del encanto.

Diseñada 'in-house' por Bally Mi-

» [Arcade] Por suerte, la munición de la ametralladora era infinita.

» [Arcade] El helicóptero aparece periódicamente para acosar al jugador. Mejor tener un misil o dos a mano.

MANUAL PARA ASES

TE DAMOS (00)7 CONSEJOS PARA REINAR EN EL ASFALTO

LA ESPÍA QUE ME AHUMO

Si quieres sobrevivir no te cortes a la hora de obstaculizar a tus perseguidores con humo y una generosa ración de aceite. Cuando veas un camión, disminuye la velocidad, sube a bordo y deja que los cerebritos hagan lo suyo.

LICENCIA PARA NAVEGAR

El río podría parecer un entorno más tranquilo, pero ahí están las lanchas enemigas para animar un poco la cosa, a base de embestidas y barriles explosivos. Aquí no hay camiones con ayuda, así que regresa al asfalto lo antes posible.

EL PUENTE NUNCA ES SUFICIENTE

Es uno de los momentos icónicos de *Spy Hunter*: BRIDGE OUT – DETOUR ON LEFT! Será mejor que hagas lo que dice el mensaje, porque no hay otra forma de evitar el desastre. Si sigues en la carretera, adiós.

DESDE RUSIA CON HIELO

Cuando la temperatura baja es hora de conducir con cuidado, aunque no es sencillo cuando te persigue una manada de espías rabiosos. Los neumáticos chirrían y resbalan por el resbaladizo asfalto, haciendo que los carriles estrechos sean aun más peligrosos que de costumbre.

EL COCHE DE LA PISTOLA EN EL CAPÓ

Puede parecer algo obvio hoy en día, pero en 1983 la combinación de conducción y disparos no era nada habitual. *Spy Hunter* cambió aquello, creando un género completamente nuevo. La ametralladora nunca se agota...¡pero ojo con los civiles!

SOCAVONES PARA LA ETERNIDAD

Nuestro amigo el helicóptero se dedicará a obsequiarnos con bombas que harán trizas el asfalto, creando socavones que nos harán perder por completo el control del coche, estrellándonos contra los bordes y otros coches. Usa los misiles para mandarle a paseo.

PANORAMA PARA ACUCHILLAR

¡Cuidado con los 'switchblades'! No solo aparecen con alarmante regularidad, sino que su contacto es mortal si tienen desplegadas las cuchillas de las ruedas. No eres Judah Ben-Hur: si impactan en tus neumáticos serás historia.

» [Arcade] El bólido protagonista de *Spy Hunter* podía transformarse en esta lancha rápida.

» [Arcade] ¡Estoy que echo humo!

dway, *Spy Hunter* era una recreativa exigente, con enemigos acosándonos sin descanso a lo largo de nuestra búsqueda de la partida infinita. La fusión de conducción y disparos fue una genialidad, al igual que la manera de desatar el pánico en el jugador cuando la carretera se cortaba. Por si no bastaba con enfrentarse a coches y helicópteros enemigos, persistía el peligro de ver cómo la carretera desaparecía bajo nuestras ruedas, sin dejarnos otra opción de continuar sobre el agua.

A pesar de su popularidad, *Spy Hunter* no recibiría una secuela hasta cuatro años después, en 1987, en la que se abandonó la vista cenital del original por una perspectiva trasera (común en los arcades de conducción de la época). Pasó sin pena ni gloria, a pesar de contar con un llamativo mueble con dos monitores y dos volantes para jugar a dobles. Tras recibir diversos ports domésticos a finales de los 80, la franquicia regresaría en 1992 con *Super Spy Hunter*, exclusivo para NES. En 2001 el concepto original se actualizó para PlayStation 2, de la mano de Paradigm Entertainment, en un título bastante simpático que recibiría una secuela en 2003. Las últimas apariciones del bólido de Midway se remontan a 2012 (3DS y PS Vita) y 2016, con el nostálgico, y muy recomendable, set *Midway Arcade* de *LEGO Dimensions*, que incluía un minikit del G-6155 y diversos clásicos impecablemente emulados, incluyendo *Spy Hunter*. Aquello nos permitió volver a disfrutar, 33 años después, de la mítica recreativa del espía que desafiaba el código de circulación acompañados del mítico tema de *Peter Gunn*.

LAS CONVERSIONES

CÓMO SE COMPORTARON LOS DISTINTOS PORTS DOMÉSTICOS DE SPY HUNTER

PC

■ Un port de calidad media de una recreativa que no pedía demasiado a nivel técnico. Se juega medianamente bien y debe disfrutarse en RGB para evitar las estelas borrosas en los gráficos que te castigarán los ojos.

COMMODORE 64

■ Otra fantástica conversión a 8 bits, que produce fielmente toda el frenetismo y la acción de la recreativa. A diferencia del port de Spectrum, el tema de *Peter Gunn* está presente, al igual que los caminos alternativos. Con unos gráficos bastante buenos, fue uno de los primeros éxitos de US Gold.

ATARI 800

■ Esta conversión es muy similar a la de C64, solo que sin tanto caos en la carretera, lo que hacía que fuera más agradable y fácil a la hora de jugar. Sus gráficos de gran calidad, combinados con unos controles precisos, convierten a este port de *Spy Hunter* en un imprescindible para cualquier fan del Atari 800.

COLECOVISION

■ Aunque resulte un poquito lento, es digno de admiración. Los sprites son excelentes, y el mítico tema compuesto por Henry Mancini también hace acto de presencia. El panel de información aparece a la izquierda, dando al jugador una mejor vista de lo que se le viene encima. Eso sí, tiene poco tráfico.

ZX SPECTRUM

■ Con sus bien diseñados sprites, excelente jugabilidad, suave scroll y una aceptable transición de barco a lancha, había muchos motivos para amar la conversión a ZX Spectrum de *Spy Hunter*. Solo le penalizó el aspecto sonoro, aunque eso no evitó que se vendiera muy bien, apareciendo además en diversos recopilatorios.

BBC MICRO

■ Este juego para el BBC es probablemente el más bonito de los ports para ordenadores de 8 bits que recibió la recreativa de Bally Midway. Es una pena que no replicara además la frenética emoción del original, debido a la aparición de tramos vacíos en la carretera.

AMSTRAD CPC

■ Los derechos de la versión Amstrad fueron adquiridos por Amsoft, que reclutó a la empresa norirlandesa Choise Software para llevar a cabo el port. Por desgracia, es la entrega para ordenadores de 8 bits más pobre de todas, con un scroll brusco y un ritmo demasiado lento. Nunca llegó a ver la luz a precio completo en Reino Unido, y finalmente se saldó bajo la marca Kixx, el sello barato de US Gold.

APPLE II

■ El Interceptor se ve muy bien este port para Apple II, con esa rompedora combinación de blanco y rojo digna de James Bond. Pero poco más se puede elogiar de esta versión, ya que las largas rectas lo convierten en un juego aburrido, junto a una gama de pitidos y sonidos aislados que no logran transmitir en ningún momento la tensión de una persecución a toda velocidad. Y no hay tour por el río.

ATARI 2600

■ Otra maravillosa e inteligente conversión de recreativa para la modesta consola de Atari. Todas las características del arcade original están presentes, aunque con unos fondos y sprites mucho más planos. El cartucho original se comercializó con un "acoplador" para conectar dos joysticks de 2600 entre sí, dando al jugador la oportunidad de utilizar dos botones.

NES

■ Las opiniones sobre el port para NES están bastante polarizadas. Es cierto que es una fiel adaptación de la coin-op, e incluso ofrece escenarios mejorados a nivel gráfico, incluyendo algunos paisajes urbanos. Pero para una consola que presumía de recibir ports "mejorados" de recreativas, es un poco decepcionante, algo que Sunsoft corrigió, en cierta manera, en 1992 con *Super Spy Hunter*.

P&R: SEAN PEARCE

HABLAMOS CON EL HOMBRE TRAS EL SPY HUNTER DE CPC

¿Desde dónde hiciste el port para Amstrad CPC?
Trabajé en Choice Software, en mi ciudad natal, Carrickfergus. La empresa fue creada por unos amigos, Colin Gordon y David Bolton, que conocí en el club de informática de la biblioteca de la ciudad.

¿Cuál fue tu labor en el port de *Spy Hunter*?
Hice todo el código y también realicé muchos de los gráficos, aunque creo que los gráficos de los coches y los escenarios nos los proporcionaron. A menudo la compañía para la que trabajábamos nos suministraba algunos gráficos. Por ejemplo, creo que la pantalla de carga fue realizada por F David Thorpe.

¿Qué tuviste que sacrificar para que el juego funcionara bien?
El veloz scroll y la falta de música 'in-game' fueron las omisiones más obvias, pero traté de capturar las características más relevantes, como el comportamiento de los coches, la recogida de nuevas armas y lo demás.

¿Cómo crees que quedó el resultado final?
Visto en retrospectiva, no fue una gran conversión. Los tiroteos eran muy lentos y el mapeado de las carreteras era un poco defectuoso, con algunos bugs obvios al bajar de los camiones en algunas situaciones imposibles. Por entonces, en general, Choice estaba involucrada en el campo de los ports, trabajando la mayoría de las veces en lanzamientos publicados por Ocean y US Gold. Supongo que fue una conversión realizada con prisas. Probablemente ya tenían las versiones para Commodore 64 y Spectrum listas para su lanzamiento.

¿Os proporcionaron una recreativa con la que trabajar?
Cuando trabajábamos en las versiones para ZX Spectrum y Amstrad normalmente partíamos del mismo código base para la mecánica, cuando era posible, sustituyendo los gráficos y sus rutinas. No creo que tuviéramos acceso a la recreativa en este caso, aunque puedo ver que se incluyeron muchos detalles de ella, así que supongo que sí llegamos a verla en algún momento.

¿Sabes el motivo de por qué Amsoft no llegó a comercializar esta versión, inédita hasta su relanzamiento en la línea barata?
¡Ni idea! Terminamos el trabajo a tiempo, según recuerdo.

» [Arcade] Debemos evitar a los pobres motoristas.

» [Arcade] Estos benditos camiones nos proporcionaban armamento.

LA GUÍA DEFINITIVA: THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

LA SAGA MYSTICAL NINJA, ALIAS GOEMON, NO HA TENIDO DEMASIADA FORTUNA. ARRANCÓ EN LOS RECREATIVOS SIN MUCHO ÉXITO, AQUÍ NOS LLEGARON POCOS Y AHORA PARECE ABANDONADA. UNA PENA, PORQUE SU DEBUT EN INGLÉS ES UNA DE JOYAS DE LA ERA DE LOS 16 BITS.

Texto de John Szczepaniak

EL PELUDO CHU Y SU CANGREJO

Con su debut en los recreativos, a manos de Konami en 1986 con *Mr Goemon*, las aventuras de nuestro amigo no tuvieron el mejor comienzo. La coin-op ofrecía una simpática estética inspirada en la obra de Hokusai y era agradable de jugar, pero nadie hubiera sospechado entonces que sería el arranque de un gran legado. Goemon ya había protagonizado algunas secuelas para Famicom y MSX2, cuando en el verano de 1991 irrumpió *Ganbare Goemon: Yukihime Kyuushutsu Emaki* para Super Famicom. Es difícil decirlo, pero el juego ya tiene casi 30 años. Tampoco es fácil explicar cuáles eran las aspiraciones de Konami a la hora de crear este título, ya que en sus rudimentarios créditos figuran principalmente programadores, junto a algunos artistas y músicos, dando la impresión de que su alegre mecánica se concibió sin casi planificación. Bajo el título de 'Boss', en los créditos figura el programador Shigeharu Umezaki, quien había dirigido previamente *Contra* y *Life Force*, y que también ejercería de programador en las dos siguientes secuelas para SFC.

» El excelente arte que aparece en la carátula occidental fue creado por Tom duBois.

Este fue el primer *Goemon* en ser localizado al inglés, al debutar un año después en América como *The Legend Of The Mystical Ninja*. Por desgracia, esta versión sufrió cierta censura, perdiendo el baile de pedos y el striptease por el camino. No sabemos quién fue el responsable de la localización, pero Goemon se convirtió en Kid Ying y Ebisumaru en el Dr. Yang. El inglés del juego era bastante claro, aunque perdió algo del humor del original, mientras que el manual en inglés era un graciosísimo catálogo de escandalosos juegos de palabras y chistes sin sentido. Los puristas pueden estar escandalizados, pero honestamente estos detalles chiflados estaban en consonancia con el tono de la serie.

» [SNES] En el parque temático hay maniquíes de cartón donde puedes meter la cabeza. Inútil, pero gracioso.

Electronic Gaming Monthly lo puso bastante bien, con puntuaciones de 8/8/9/8. Los medios de Reino Unido y el resto de territorios PAL no lo analizaron hasta diciembre de 1993, con críticas unánimemente positivas; en *CVG*, *Super Play*, *Total!*, *Game Zone* y otras recibió notas del 90% para arriba, e incluso apareció reseñado en 2010 en el libro *1001 Video Games You Must Play Before You Die*.

Estos son los hechos y, sin embargo, rebuscando en nuestra memoria colectiva, ¿es así como recordamos a *Mystical Ninja*? A pesar de los elogios y las altas puntuaciones, y que todos hayan jugado con él o conozcan a alguien que

CAPITÁN TRICKSTER

A CABALLITO

PESCADOR

ESPÍRITU TANUKI

OTAFUKU DESNUDO

PERRETE

ABUELA GINSU

JEFAZOS

FANTASMA

La primera jefa muestra unos encantadores efectos de distorsión de sprites y transparencias. También es la razón por la que la parte norte de la ciudad está embrujada.

CÓMO VENCERLA: Es inmune a los ataques directos, así que el truco está en golpear y hacer retroceder los platos que lanza. Cuidado, porque rebotan en el borde de la pantalla.

EL FAROLERO

¡Hay un festival en Shikoku! Esta intimidante bestia tiene una temible máscara y se encuentra en el suroeste, en una carpa, rodeada de bailarines y dos tambores taiko.

CÓMO VENCERLE: Su movimiento está restringido, así que pégate al borde de la pantalla. Estarás seguro en las plataformas y podrás dispararle monedas desde lejos.

OTAFUKU

Dos jefes en uno; comienza con dos luchadores de sumo lanzando una pelota, seguido de una gigantesca cara en Modo 7 que crece de tamaño a medida que va recibiendo daño.

CÓMO VENCERLE: Concéntrate en un luchador para reducir a la mitad tus problemas. Con la cara, vigila su expresión y estarás prevenido para cuando empiece a enfadarse.

SASUKE

Aunque Sasuke se convirtió en un personaje jugable en las posteriores secuelas de *Goemon*, aquí ejerce como jefazo. No es malvado, solo protege a su creador.

CÓMO VENCERLE: ¡Aquí es donde las bombas son más útiles! Su trayectoria de arco permite atacar con seguridad tanto por arriba como por abajo. ¡Simplemente no te caigas!

KABUKI

En la cima de la montaña Tengu se encuentra este guerrero kabuki, con una peluca voladora. También es el jefe más duro del juego, con un alcance devastador.

CÓMO VENCERLE: No hay trucos, es una batalla de desgaste. La aldea anterior no vende reconstituyentes; asegúrate de que has estado almacenando comida desde la Zona III.

HAKURYU

Visitas el estanque de los dragones en Izumo mientras buscas el mágico Espejo Blanco. Hakuryu es en realidad el espíritu guardián que protege el espejo que tanto necesitas.

CÓMO VENCERLE: Ten paciencia, su patrón de ataque es lento y básico. Solo te golpeará si eres codicioso al atacar. Guarda algunas monedas para dispararle a distancia.

DARUMA

Hay dos jefes en este nivel, a la mitad y al final, basados en los juguetes japoneses Daruma. El primero tiene bloques de color, el segundo brazos con púas.

CÓMO VENCERLE: La cabeza de la primera forma siempre es vulnerable sin importar su posición, así que salta para atacar. ¡La segunda forma es tan fácil que no tiene barra de salud!

HANNYA SHOGUN

El enfrentamiento final comienza con una batalla contra el Hombre Linterna y Otafuku. ¡Solo después te verás las caras con el líder de la banda de Hannya!

CÓMO VENCERLE: Este tipo es inmune a los ataques normales; tienes que saltar y golpear una de las flechas que dispara, para que se desvíe hacia la cara de su montura.

AZAFATA DE KONAMI

lo haya hecho, el juego nunca entró en esa selección de míticos de SNES de la época, como sí lo hicieron *Zelda*, *Final Fantasy*, *Castlevania* o *Contra*. Se le etiquetó de bueno, quizás incluso de genial, pero nunca de legendario. Si has llegado a este cuarto párrafo, ya sabes lo que vamos a decir (y estamos de acuerdo). En **RG** creemos que *The Legend Of The Mystical Ninja* es una parte esencial para experimentar la era de los 16 bits, y está a la altura de los otros clásicos de Konami.

En un primer vistazo puede parecer similar a *Zelda*, aunque con fases siguiendo un orden y secciones que alternaban el scroll lateral y con el vertical. Era una mezcla de plataformas y acción, con ligeros matices de RPG. El juego arranca con una impresionante cinemática para su época, con diálogos y primeros planos en los que intervenía el Modo 7. La mujer fantasma del templo Horo está actuando de manera extraña, así que la pareja protagonista se pone a investigarlo. Así es como nos introducen en esta sátira del Japón medieval que incluye la visita a casas y comercios, arropados por una música inconfundiblemente oriental. Aquí reside también uno de los puntos fuertes de *Mystical Ninja*, porque en cada escenario encontraremos sutiles diferencias, aunque compartan algunos enemigos y establecimientos.

Los fantasmas de la aldea embrujada, la campana de uno de las fases de acción capaz de matar a todos los enemigos, los tambores taiko en el festival, la hamburguesería del parque temático, multitud de efectos en Modo 7 (escenarios giratorios, jefes que se inflan); incluso podrás encontrar un guiño a *Kid Dracula* si sabes dónde buscar. Sin mencionar los restaurantes en los que puedes recuperar la salud de los personajes. En otros juegos encontrabas el típico menú de texto, o como mucho tres ítems genéricos repetidos hasta la saciedad, pero en *Mystical Ninja* hay 20 gráficos que ▶

CIERVO

HANNYA

MINIJUEGOS

FRANK'S FOR THE MEMORIES

También conocido como el Juego de la Concentración, es el juego de cartas con caras que todos conocemos. Es divertido y solo hay seis patrones posibles. Una partida perfecta te dará 720 $.

U-BETCHA RESORT & CASINO

Se lanzan tres dados y hay que adivinar si el total es bajo (diez o menos) o alto (once o más). Como el rango está entre tres y dieciocho, básicamente tienes una probabilidad de 50/50 de acertar.

SAMMY RYE'S CIRCUS SIDESHOW

La explicación científica de este juego sería la expulsión de metano del colon por dilatación del ano. Básicamente ver a Ebisumaru bailar, dividirse en cuatro, y luego tirarse un pedo hasta desmayarse.

THE FORTUNE HUT

Paga para que te lean tu porvenir. Si es bueno, sales a la calle para que te saluden mujeres que dan dinero; si es malo, te acosan enemigos o, peor aún, ciervos que no puedes matar sin ser multado.

BREAK DOWN THE WALL

No es una reflexión introspectiva sobre cómo el colapso del Muro de Berlín cambió el paisaje político sociocultural, sino solo el *Breakout*. Alias *Block Kuzushi*.

MOLE

Clasificado como trabajo, una sesión perfecta te dará entre 600 y 700 $. Es rápido, así que con práctica puede ser tu principal fuente de ingresos. Cada botón corresponde al agujero de un topo.

PAINT

Otro trabajo, esta vez es el típico juego de la serpiente donde tu cola sigue creciendo. Si te vuelves a doblar sobre ti mismo, se acabó. Entretenido, pero resulta difícil a la hora de ganar un buen dinero.

GOBLIN

Cuela bolas en el jarrón del demonio usando una retícula móvil. El trabajo que menos dinero da y el peor a la hora de jugar. Estúpidamente difícil y simplemente aburrido. No pierdas el tiempo con él.

UNCLE CHAN'S QUESTION PALACE

Un concurso con preguntas basadas en eventos del juego. Cuando pulses por primera vez el botón del mando para iniciar la pregunta, mantenlo pulsado para acelerar el texto y vencer a tus oponentes.

FAST EDDIE'S HORSE TRACK

Debes apostar quién quedará en primer y segundo lugar. Las probabilidades afectan a las ganancias, pero nada depende de tu habilidad. Es pura suerte y el ganador lo hace de manera arbitraria.

STRIPTEASE

Censurado en Occidente, sus datos fueron aparentemente eliminados de la ROM. En el japonés, en la Zona VI de los Hechiceros, Goemon golpea el cielo mientras observa un striptease sin desnudos.

GRADIUS

Una cuquísima versión reducida de la primera fase de *Gradius*. Los poderes y los enemigos están aquí, pero ahora son adorablemente pequeños. ¡También podrías llamarlo *Chibi Gradius*!

LOTTERY HOUSE

Paga 100 $ para elegir animal y letra, con la esperanza de que salgan. Al acertar con el número ganarás 50 $, pero dar con la combinación de animal y letra es realmente difícil.

MAZE

Un lento laberinto en primera persona, algo así como *Wizardry* pero sin enemigos. Hay dos en todo el juego, y ofrecen algunas recompensas decentes, pero te aburrirás enseguida.

HOCKEY

Todos hemos jugado a esto alguna vez en nuestro vida, aunque jamás hayamos vivido en el Japón medieval. Es el Air Hockey de toda la vida. Solo que este se juega en un televisor colosal.

» [SNES] La montaña Tengu no solo tiene el jefe más correoso: para llegar hasta él debes superar plataformas muy duras.

▶ reproducen comidas distintas, aunque todas causen el mismo efecto. Esta clase de detalles es lo que logra que el juego siga manteniéndose en plena forma 30 años después. Todo, cada fase y enemigo, forma parte de un hermoso cóctel que alterna la novedad con la redundancia. Cuando lo juegues hoy, intenta imaginar cuánto esfuerzo debieron dedicar sus autores, creando objetos y situaciones que apenas duraban segundos.

El incidente de la mujer fantasma es solo el principio de una aventura que incluirá la búsqueda de una banda de falsificadores, la interrupción de un festival, el descubrimiento de que el ejército de Otafu ha secuestrado a la princesa Yuki y el rescate de la espía ninja Yae. La aventura va creciendo hasta llegar a un punto en el que Goemon/Kid Ying y Ebisumaru/Dr Yang están luchando contra robots de madera, recibiendo disparos desde el cielo, despertando a un espíritu guardián y finalmente liberando el Reino de Ryukyu y a su legítimo gobernante mientras combaten a traviesos espíritus de animales y al Shogun Hannya (¡que ha hecho volar el castillo!). Cada nueva fase aporta un nuevo giro o mecánica, convirtiendo la aventura en una montaña rusa. ¿No es lo mismo que en un *Castlevania* o un *Contra*?

El otro punto fuerte de *Mystical Ninja*, es la cantidad de cosas que se pueden hacer, al margen de la aventura

» [SNES] Hay una gran variedad de enemigos, basados en chistes culturales. Ojo, los ladrones pueden robarte objetos.

» [SNES] Golpear ciertas paredes te darán acceso a bonus subterráneos.

» [SNES] No solo esta cascada transparente se ve impresionante, ¡hay que alternar entre la plataforma de delante y detrás!

en sí. En el transcurso de las nueve zonas encontraremos multitud de placenteras distracciones. Algunas, como los trabajos, cumplen la función de ganar dinero, pero otras están ahí solo como diversión. Desde un punto de vista académico se podría preguntar si se incorporaron para enmascarar las limitaciones del juego principal, ya que un jugador distraído es menos crítico. Pero si quitas los dados, las cartas, las carreras de caballos, la recreativa de *Gradius* y demás, aún encontramos excelentes fases de acción, unos controles precisos, una música notable y un uso sublime de la paleta de 32,768 colores de la SNES. Los minijuegos no están ahí para distraernos del núcleo, sino más bien para complementarlo, para permitir a los jugadores disfrutar a su ritmo, en un mundo divertido y original.

No entendemos por qué *Mystical Ninja* no arrasó en ventas, abriendo la posibilidad de que sus secuelas fueran localizadas al inglés. Algunos dicen que fue debido a que era "demasiado japonés", pero ¿lo era realmente? El colorido era deslumbrante, el sonido estupendo, mantenía un gran equilibro entre acción y exploración, y el elemento RPG era accesible sin ser superficial. ¿Podía todo esto desconcertar a un chaval occidental? Es un juego diseñado para ser amado por todos.

Hoy en día puede disfrutarse de varias formas, incluyendo un port para GBA y en Virtual Console, ambos sin el engorro de las contraseñas. En cuanto a su futuro, la saga ha estado inactiva desde el juego nipón para DS de 2005. ¡Y el último en aparecer en Occidente se remonta a 1998, en N64! Mantenemos la esperanza de que Konami la reviva, si no es en forma de una nueva entrega, al menos con un recopilatorio. ✱

Agradecimientos a Jessica Gonzales de retrographicbooksllc.com por proporcionarnos el arte original de Tom duBois en alta resolución.

LA LEYENDA CONTINÚA

LOS OTROS GOEMON DE SNES

GANBARE GOEMON 2: KITERETSU SHOGUN MAGGINESU

Dos años y dos secuelas (en Game Boy y Famicom) más tarde, SFC recibió una nueva entrega, subtitulada como *Extraño General McGuinness*. Y era ciertamente extraña al incorporar conejos humanoides. Su estructura era similar a *Super Mario World*, con niveles repartidos por un mapa. Introdujo las peleas de mechas a bordo del robot Impact y a Sasuke como personaje jugable.

GANBARE GOEMON 3: SHISHI JYUUROKUBEI NO KARAKURI MANJI KATAME

Konami empezó a lanzar los *Goemon* regularmente. Yae era jugable y se inspiraron en *A Link To The Past*. La panda viajaba en el tiempo hasta un Japón futurista y feudal, montados en pequeños mechas mientras perseguían a una monja descendiente de Ebisumaru. Al igual que *Goemon 2*, fue traducido por fans.

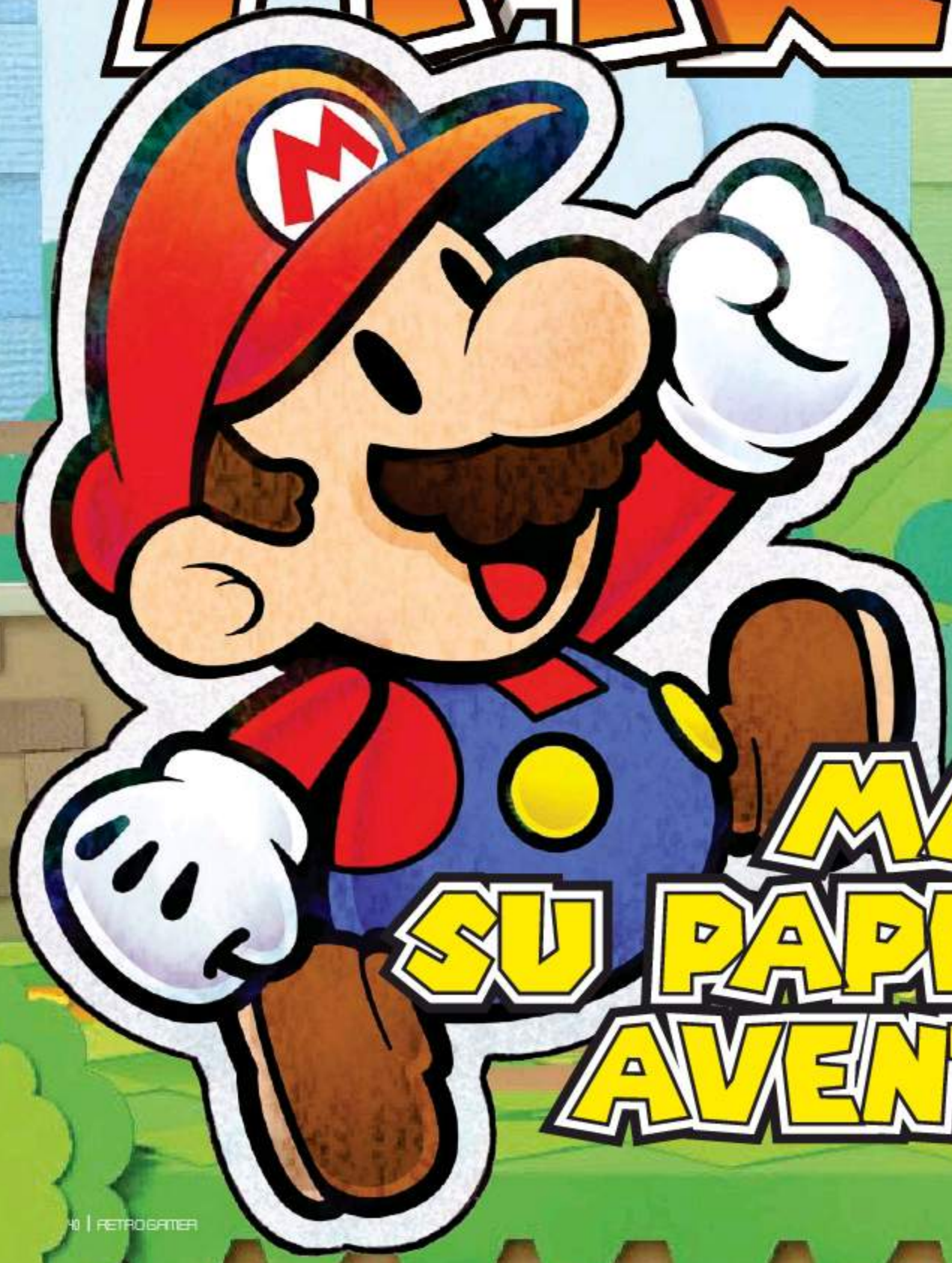
GANBARE GOEMON KIRAKIRA DOUCHUU: BOKU GA DANCER NI NATTA WAKE

Subtitulado *El viaje brillante: La razón por la que me convertí en bailarín*, es el *Goemon* más loco de todos, ambientado en el espacio exterior con aliens que se parecen a Impact. Vuelven los niveles seleccionables de *Goemon 2* y hay un montón de nuevos minijuegos. Gráficamente, el pináculo de Konami en 16 bits.

SOREYUKE EBISUMARU! KARAKURI MEIRO – KIETA GOEMON NO NAZO!!

Lanzado en 1996, fue el último juego de SFC de la serie, aunque es una chapuza y no cuenta con la participación del propio Goemon. En su lugar, controlas a Ebisumaru, en una especie de cruce entre *Lemmings* y *Pipe Dream*. Mueve los azulejos para guiarlo a un lugar seguro.

LA HISTORIA DE PAPER MARIO™



Hace más de 20 años Mario decidió convertir su universo en un maravilloso mundo de papel. Y, desde entonces, no ha dejado de sorprendernos gracias a una de las sagas más divertidas y carismáticas de la historia de Nintendo

Texto de Óscar Alonso

MARIO EN SU PAPEL MÁS AVENTURERO

TODAS LAS ENTREGAS DE LA SAGA

Desde N64, todas las consolas de sobremesa de Nintendo han contado con su propia entrega de la saga Paper Mario. A todas ellas, hay que sumar Sticker Star, otro genial representante en la portátil 3DS. Esta fuerte presencia de la serie sirve para comprobar la gran importancia que Paper Mario tiene para Nintendo desde hace más de 20 años. Dos décadas que nos han dejado cinco títulos inolvidables y que son ya historia "Nintendera".

PAPER MARIO

■ N64 ■ 2000

Con la llegada de N64, Mario no solo revolucionó por completo el mundo de las plataformas con *Super Mario 64*, también hizo lo propio con el género de las aventuras con toques RPG gracias a *Paper Mario*, un juego que daba un enfoque totalmente distinto a todos los anteriores trabajos del fontanero y que se convirtió por méritos propios en uno de los mejores del catálogo de la consola.

PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA

■ GAMECUBE ■ 2004

Ya con GameCube en el mercado, el universo de papel de Mario potenció la fórmula del juegos original y aprovechó las capacidades de la nueva máquina para ofrecer una aventura tan fresca como atractiva estéticamente. Su genial historia y las nuevas mecánicas introducidas le hicieron justo vencedor de varios galardones, entre los que destacó el de mejor juego de rol del año en los Interactive Achievement Awards.

SUPER PAPER MARIO

■ Wii ■ 2007

Las aventuras de Mario alcanzaron una nueva dimensión con el debut de la saga en Wii. *Super Paper Mario* destacó por un gran número de elementos, y uno de ellos fue el genial uso que hacía el Wiimote. Entre otras interesantes funciones, el mando de detección de movimiento de la consola nos permitía cambiar de las 2D a las 3D en cualquier momento de la aventura. Al hacerlo, los escenarios podían ser explorados en profundidad y revelaban un montón de secretos y zonas que permanecían ocultas en su perspectiva lateral.

PAPER MARIO: STICKER STAR

■ 3DS ■ 2012

Fue uno de los principales reclamos de Nintendo durante los anuncios que precedieron al lanzamiento de 3DS. Y, como era de esperar, *Paper Mario: Sticker Star* no defraudó y supo adaptarse a la perfección a las características únicas de la portátil. La introducción de las pegatinas, necesarias para resolver puzles y para combatir, fue una de las novedades más destacables de esta entrega, que también supo aprovechar muy bien el uso de doble pantalla de 3DS.

PAPER MARIO: COLOR SPLASH

■ WiiU ■ 2016

Mario irrumpió a martillazos en Wii U con una aventura en la que el color adquirió más protagonismo que nunca. Con su martillo, Mario tenía la posibilidad de colorear los escenarios y, gracias a la pantalla del mando de Wii U, también de recortar zonas concretas para crear nuevos caminos. A estas dos originales mecánicas se unió el uso de diferentes cartas, gracias a las cuales los combates se volvieron muy estratégicos. Y todo ello acompañado del genial sentido del humor y de las hilarantes situaciones que siempre han caracterizado a la saga.

LOS GRANDES PROTAGONISTAS

MARIO

■ El fontanero muestra su lado más versátil en esta saga. Mario habla con cientos de personajes, colabora con acompañantes y amigos, combate a tiempo a real y por turnos... ¡Es incansable!

PEACH

■ El papel de Peach es vital en Paper Mario, ya que la Princesa se suma a la acción y se convierte en personaje jugable. Manejarla es uno de los mayores puntazos que nos ha dejado esta serie.

Con una N64 en plena forma y las 3D en boca de todos, Mario apostó por recortarse una dimensión y convertirse en papel

En agosto del año 2000, Nintendo se sacó de la chistera *Paper Mario*: un juegos que prometía redefinir las aventuras clásicas del fontanero y que enamoraba a primera vista por su original aspecto, compuesto por un colorido mundo de papel. En un primer momento, algunos pensaron que esta nueva iteración en el universo Mario podía tratarse de un juego "menor", o lo que es lo mismo, uno que no alcanzaría las cotas de calidad a la que nos tenía acostumbrados el fontanero en sus juegos de plataformas, en especial después del lanzamiento del maravilloso y revolucionario *Super Mario 64*, considerado por muchos como el mejor plataformas en 3D de la historia.

Sin embargo, los análisis en la prensa de la época pronto confirmaron lo contrario. Con una puntuación de 93 en Metacritic, las conclusiones era clara: *Paper Mario* era mucho más que un simple experimento de Intelligent Systems y Nintendo situando a Mario y a sus compañeros habituales en un mundo de papel.

Se trataba de una aventura larga, variada y repleta de profundas mecánicas que fusionaban de forma magistral la exploración y los saltos con elementos RPG. Esta genial fórmula, que se integraba a la perfección en un precioso mundo de papel, atrapaba ya desde el principio gracias a un elaborado argumento que embarcaba a Mario y Luigi en una épica misión: ni más ni menos que arrebatar la Varita Estelar de las garras de Bowser, liberando a los siete Espíritu Estrella por el camino y, cómo no, rescatando a la Princesa Peach en última instancia.

Ya desde los primeros compases del juego, en los que Mario y Luigi recibían una carta con la invitación de Peach a una fiesta en su castillo, *Paper Mario* olía a algo grande. Recorrer el castillo libremente mientras hablábamos con los Toads que allí se encontraban para, minutos después, vivir nuestro primer combate contra Bowser suponía un arranque brillante para un juego que, por suerte, no hacía más que mejorar e ir a más con el paso de las horas.

A lo largo de ocho intensos capítulos, atravesábamos el árido Desierto Seco-Seco, ascendíamos el Monte Lava-Lava, nos maravillábamos con el precioso Palacio de Cristal... Un auténtico derroche creativo de escenarios en los que, además, las conversaciones con los personajes que nos encontrábamos estaban repletas de un hilarante sentido del humor, las zonas de plataformas estaban muy bien construidas y los combates supo-

» [N64] La exploración de unos entornos 3D con unos personajes bidimensionales "de papel" fueron la carta de presentación de la primera entrega de *Paper Mario*.

» [N64] Las conversaciones con otros personajes y el uso de objetos adquirían mucha más importancia que en los títulos de plataformas protagonizados por Mario.

LUIGI

■ El inseparable hermano de Mario no dudó en pasarse al universo de papel para acompañar al fontanero en sus nuevas aventuras. Es el protagonista de algunos de los momentos más desternillantes que nos han dejado todas y cada una de las entregas de la serie *Paper Mario*.

BOWSER

■ El eterno enemigo de Mario está presente en todos los juegos de la saga. Tanto, que en algunos de ellos, como *La Puerta Milenaria* o *Super Paper Mario*, se convierte en uno de los personajes que manejamos,

» [N64] Los combates tenían un gran componente táctico y, además de utilizar distintas técnicas, Mario contaba con un sistema de progresión con puntos de experiencia.

» [GC] Transformarse en barco o en avión fue una de las nuevas habilidades que Mario aprendió en GameCube..

nían un gran reto. Todo esto, unido a infinidad de detalles más, como los geniales acompañantes de Mario o las decenas de objetos que podíamos conseguir o comprar, desembocaron en lo inevitable: *Paper Mario* se convirtió en un rotundo éxito e, inmediatamente, fue considerado como uno de los mejores juegos de N64. Había nacido una leyenda. Y, lo mejor de todo, aunque entonces no lo sabíamos, es que se trataba de una que no había hecho más que comenzar. Eso sí, tendríamos que esperar cuatro años para volver a ver a Mario y a sus amigos convertidos en papel. Pero lo que tampoco sabíamos entonces es que la espera merecería mucho la pena...

» [GC] La calidad gráfica y artística mejoró enormemente en la segunda entrega.

En su salto a GameCube, la saga logró afianzarse como una de las series con más potencial dentro de Nintendo

En 2004, y ya con su nueva consola, GameCube, en el mercado, Nintendo daba la mayor alegría posible a todos los que disfrutaron de *Paper Mario*. Tras una breve presentación en forma de tráiler en la Games Developers Conference en 2003, en julio del año siguiente se estrenaba en Japón una nueva y flamante entrega de *Paper Mario*. En su llegada a Estados Unidos, en octubre, el juego recibió el nombre de *Paper Mario: The Thousand-Year Door*, mientras que España, donde aterrizó en noviembre, se tradujo como *Paper Mario: La Puerta Milenaria*. Con una Nintendo en plena forma, y habiendo estrenado ese mismo año titulazos de la talla de *Metroid Prime 2: Echoes*, *Animal Crossing* o *Pikmin 2*, la nueva entrega de *Paper Mario* no solo fue capaz de hacerse un hueco en el nutrido y rebosante de calidad catálogo de GameCube, sino que, de nuevo, supo ganarse el corazón de público y crítica, superando ampliamente en ventas a su predecesor y obteniendo unas sobresalientes reseñas. Tanto, que incluso logró hacerse con el galardón de "Mejor juego de rol del año" en los Interactive Achievement Awards 2004. Desde luego, razones para obtener tales reconocimientos no le faltaron, ya que Intelligent Systems y Nintendo lograron lo que parecía una misión casi imposible: mejorar en todos los aspectos al *Paper Mario* de N64. *La Puerta Milenaria arrancaba*, una vez más, con una misiva de Peach a Mario. Su contenido, en esta ocasión, le informaba de que en pleno viaje por el Reino Champiñón la Princesa había hallado el mapa de un misterioso tesoro, por lo que les instaba a reunirse con ella en la ciudad de Villa Viciosa para que la ayudaran a buscarlo, incluyendo el mapa junto a la carta. Por supuesto, Mario se embarcaba rumbo a la ciu-

Y SUS INSEPARABLES ACOMPAÑANTES

BOMBETTE

■ Esta genial acompañante de *Paper Mario* explota para descubrir nuevas rutas y para atacar a los enemigos en combate. Bruce, su ex, quiere volver con ella, pero Bombette no está por la labor.

GOOMBELLA

■ Desde dar cabezazos a usar su libro para chivar a Mario consejos o información sobre los enemigos, Goombella no solo es un encanto, sino que es una acompañante realmente útil y divertida.

YOSHITO

■ Tras rescatar su huevo de ser cocinado, este bebé Yoshi acompaña a Mario y le permite saltar más alto y avanzar a mayor velocidad. En combate, golpea y engulle a los enemigos.

PISTI

■ Esta amigable pixelito esconde una historia personal muy profunda. Mientras la descubrimos, nos acompaña en *Super Paper Mario* brindando información sobre distintos objetos al señalarlos con el Wiimote.

TINA

■ La acompañante inicial de Mario en *Sticker Star* es un hada pegatina con grandes recursos. Puede usar "papelización" para convertir pegatinas en objetos necesarios para avanzar.

BALDO

■ Baldo es mucho más que un cubo de pintura parlante. El compañero principal de Mario en *Color Splash* tiene una personalidad arrolladora y, además de portar las reservas de pintura, siempre sabe qué consejo dar o qué información aportar al fontanero durante su aventura.

dad y, una vez allí, descubre que Peach ha desaparecido y que su búsqueda apunta hacia un mágico lugar: La Puerta Milenaria.

Mario conocía enseguida a Goomarina, una arqueóloga de la Universidad Goomblutense, que pronto se convertía en una útil compañera que le proporcionaba valiosa información y ayuda en combate. A partir de ese momento arrancaba una intensa aventura divida en ocho actos y que nos llevaba desde la Llanura Estelar hasta el Palacio de la Oscuridad. En esta entrega, todos los escenarios alcanzaron un increíble nivel de diseño, gracias en gran medida al potencial de los 128 bits de GameCube, pero cuya mayor virtud era su capacidad para desplegar continuamente todo tipo de retos ante el jugador: momentos de exploración, zonas de plataformeo, transformaciones de Mario, combates realmente divertidos... Su genial ritmo y simpatía, enfatizados por un genial trabajo de localización de sus textos, lograban que sus más de 25 horas juego pasaran en un suspiro. Una vez más, Ryota Kawade, el también director de la primera entrega, había dado en el clavo, y no solo nos regaló uno de los mejores juegos de GameCube, sino que además logró afianzar a *Paper Mario* como una de las sagas con más potencial y futuro dentro de Nintendo.

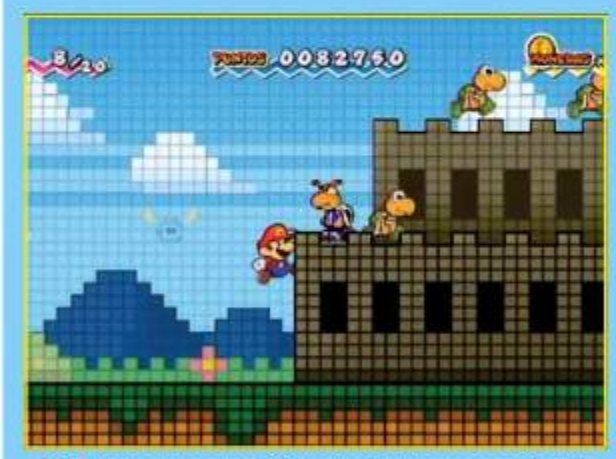
El siguiente capítulo de *Paper Mario* supuso un reto aún mayor para sus desarrolladores. El de crear un juego a la altura de una consola que era auténtico fenómeno de masas: Wii.

Para conseguir tal hazaña, Nintendo volvió a confiar en el buen hacer de Intelligent Systems y en la destreza en la dirección de Ryota Kawade.

» [Wii] La historia de *Super Paper Mario* ganó en profundidad respecto a las anteriores entregas, presentándonos a un buen número de nuevos personajes con distintas tramas..

» [Wii] El sentido del humor, marca de la casa, nos dejó un sinfín de momentazos.

Paper Mario siempre ha apostado por reinventarse en cada entrega, pero sin perder jamás su genial esencia



» [Wii] Algunas zonas en 2D mostraban un aspecto pixelado que recordaban a los títulos clásicos de Mario.

» [Wii] Al pasar a las 3D, Mario era capaz de descubrir nuevas zonas o de alcanzar objetos antes inaccesibles.

Su apuesta para sorprender esta vez fue la más ambiciosa hasta la fecha: permitir al jugador alternar en cualquier momento entre las 2D y las 3D dentro de un mundo de papel.

Sobra decir que su idea funcionó, y *Super Paper Mario* se convirtió, en 2007, en la entrega más exitosa de la historia de la saga y, por qué no decirlo, en una de las más rompedoras. Además de la posibilidad de cambiar de dimensión, lo cual ya suponía un avance brutal, *Super Paper Mario* introdujo una serie de cambios que insuflaron mucha frescura a la fórmula clásica. Para empezar, los combates perdieron componente estratégico para pasar a ser mucho más dinámicos. Además, y por primera vez en la saga, teníamos la posibilidad de alternar entre cuatro protagonistas: Mario, Luigi, Peach y Bowser. Cada uno con unas habilidades únicas (Luigi saltaba más alto, Peach planeaba con su sombrilla, Bowser destacaba por su fuerza bruta...), lo que ampliaba, aún más, la variedad de situaciones que ya de por sí nos brindaba el cambio de dimensión. A todo esto había que añadir un genial uso del Wiimote, que mostraba su gran versatilidad a la hora de sentirse como un mando clásico al usarlo de forma horizontal y, a la vez, como algo totalmente nuevo cuando apuntábamos a la pantalla para, por ejemplo, interactuar con los pixelitos, los nuevos aliados de Mario en esta aventura, o superar algunos minijuegos.

Con la arrebatadora estética marca de la casa luciendo mejor que nunca, su inconfundible sentido del humor intacto y una absorbente historia, que enfrentaba a Mario y sus amigos a un nuevo villano, el Conde Cenizo, *Super Paper Mario* supo sacar lo mejor de Wii para ganarse un hueco en el corazón de más de 4 millones de sus usuarios. Unas cifras realmente espectaculares y que, por tercera vez consecutiva, ponían a *Paper Mario* en el lugar que se merecía: en el podio de los mejores juegos que se podían disfrutar en una consola de Nintendo. Y eso son palabras mayores.

EL PAPEL DE INTELLIGENT SYSTEMS

Un veterano estudio que ya es parte viva del ADN de Nintendo

Desde su primera entrega, Intelligent Systems han sido los responsables de todas los títulos de *Paper Mario*. Fundado en 1986, este estudio ha estado siempre ligado a la historia de Nintendo, participando en la creación de juegos y sagas de gran relevancia. Uno de sus primeros trabajos, junto a Gunpei Yokoi y su R&D1, fue nada menos que el mítico *Metroid* de NES. Posteriormente, y además de seguir trabajando en las siguientes entregas de las aventuras de Samus Aran, Intelligent Systems ha estado íntimamente ligada a franquicias de la talla de *Fire Emblem*, *Advance Wars* o *WarioWare*. Este excelso currículo, al que hay que sumar su trabajo en diferentes piezas de hardware y herramientas técnicas para los sistemas de Nintendo, hacen de Intelligent Systems uno de los estudios más prolíficos y versátiles del ecosistema de Nintendo.

UNA DE CURIOSIDADES

Guiños a otras sagas, situaciones hilarantes... Todos los Paper Mario ofrecen momentazos que hacen que su universo sea único

Su incontestable sentido del humor, con situaciones absurdas, diálogos alocados y referencias a otros juegos o películas, es una de los elementos característicos de todas las entregas de *Paper Mario*. Ese espíritu gamberro es, sin duda, uno de los mayores atractivos de la serie, que a lo largo de los años nos ha dejado multitud de personajes y momentos para el recuerdo. Aquí recopilamos algunas de las curiosidades más descacharrantes que se esconden entre los pliegues del universo de papel del fontanero.

• [N64] ¿Unos Hermanos Koopa inspirados en las Tortugas Ninja? Pues sí, así se presentaba esta genial tropa.

• [N64] Un diario de Paper Mario revela que Luigi teme a los fantasmas. ¿Era la primera pista del futuro *Luigi's Mansion*?

• [Wii] En *Super Paper Mario*, Mario recibe una "máquina para hacer ejercicio" que es, nada menos, ¡que una Nintendo DS!

• [GC] Para ganar la batalla Go-amp hay que esperar al día fijado. Si adelantamos el reloj de la consola, nos pillas y ¡se fía una buena...

• [Wii] Ciertas zonas de algunos escenarios de *Super Paper Mario* son reproducciones 1:1 de niveles del Mario Bros. de NES

• [3DS] Algunos personajes de *Paper Mario* se animaron a colarse en otro salvaje gracias a *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* Su aportación a esta nueva entrega de la serie *Mario & Luigi* fue genial, ya que permitió añadir un buen número de mecánicas a su rotera propuesta.

• [Wii] La idea de repintar el mundo en *Color Splash* se le ocurrió a Kuno, de 13, al ver a sus hijas colorear en papel.

• [SNES] En 1996, Nintendo y Square Enix colaboraron para crear *Super Mario RPG* en SNES. Esta fantástica aventura supuso el primer acercamiento de mario al género RPG y algunos de sus elementos sirvieron para asentar las bases del primer *Paper Mario*.

La idea de disfrutar de un Mario Paper portátil era un sueño perseguido por muchos de sus fans, que se convirtió en realidad en 2012. Y lo hizo enfrentándose a un desafío nada sencillo. Trasladar toda la esencia de *Paper Mario* a la doble pantalla de 3DS. Conseguir que se sintiera como una experiencia nueva que aprovechara las virtudes de la portátil, como el 3D estereoscópico, era el reto marcado por Nintendo a Intelligent Systems desde el inicio. Uno de los elementos que pensaron para lograr su objetivo fue la introducción de pegatinas.

En un principio, pensaron en incluirlas como un elemento secundario y que diera lugar a diferentes puzles, pero, finalmente, vieron que la idea tenía mucho potencial y decidieron otorgarles mucho más protagonismo. Así, en *Paper Mario: Sticker Star* las pegatinas se convirtieron en el eje principal de la nueva aventura de Mario en su mundo de papel. Recolectarlas era realmente divertido, pero también se convertía en parte fundamental de la experiencia debido a que su uso era constante, tanto en la resolución de puzles como en el desarrollo de los combates.

A esta novedosa mecánica había que sumar la nueva habilidad de Mario "papelizar", que permitía detener el tiempo y manipular los escenarios, y, por supuesto, un cuidado apartado técnico en el que el uso de las 3D brillaba con luz propia y convertía los escenarios en preciosos dioramas animados. Es innegable que con *Paper Mario: Sticker Star* Nintendo apostó por la valentía y, lejos de limitarse a llevar la fórmula *Paper Mario* a su máquina portátil, quiso ofrecer una experiencia totalmente adaptada a ella. El resultado fue

• [3DS] El efecto 3D de la pantalla principal de Nintendo 3DS le sentó de maravilla a la estética de *Paper Mario*, otorgando a los escenarios una gran profundidad.

un título excelente y muy disfrutable, que mantuvo con gran acierto el habitual sentido del humor de la saga o la introducción de un compañero. Este papel recayó en Tina, una genial hada pegatina que siempre tenía un buen consejo a mano.

Wii U albergó la que, hasta ahora, es la última entrega de *Paper Mario*. Y la explosión de color que propuso no nos dejó indiferentes. Avanzamos cuatro años en el tiempo, hasta 2016, para recordar la incursión más reciente de Mario en su universo de papel. *Con Paper Mario: Color Splash*, Nintendo e Intelligent Systems recuperaron algunos elementos de *Sticker Star*, como el uso de cartas, que funcionaban de forma similar a las pegatinas en los combates, pero añadieron un gran número de novedades que le revistieron de una identidad propia y que, de nuevo, estaban hábilmente ajustadas a las características únicas de Wii U. Una de las que resaltaban a primera vista era la calidad de sus gráficos. *Color Splash* fue el primer *Paper Mario* en HD, lo que unido a la originalidad y el colorido de sus escenarios, le convirtieron en el título más espectacular de toda la serie. Además, en su búsqueda de las Estrellas Iris, Mario se marcó una aventura tan cómica como divertida, y en la que destacaba el genial uso de su martillo mágico, que le permitía colorear los escenarios o destruir ciertos elementos, así como la posibilidad de recortar partes de los decorados desde la pantalla del Wii U Gamepad. Este divertido y colorido cóctel sirvió para demostrar que la serie aún tenía mucho que decir y que, pese a estar en la recta final de su vida, Wii U seguía siendo una máquina capaz de hacer grandes cosas.

» [Wii U] Gestionar nuestro nivel de pintura, que se dividía en tres colores primarios (rojo, azul y amarillo), resultaba vital para resolver muchas de las situaciones de Color Splash.

» [Wii U] Los Toad, de todos los colores y personalidades, adquirían mucho protagonismo. Su carisma era enorme y siempre daban lugar a conversaciones hilarantes.

Con más de 20 años de historia a sus espaldas, la saga Paper Mario es ya, por méritos propios, todo un clásico de la historia de los videojuegos. Desde su primera entrega para N64, Mario ha logrado reinventarse continuamente para hacernos reír y disfrutar con sus aventuras de papel en diferentes etapas de nuestra vida. Son cientos las horas de diversión, anécdotas y momentazos que nos ha dejado para el recuerdo. Y lo que es mejor todavía; lejos de conformarse con ser una leyenda del pasado, *Paper Mario* continúa, a día de hoy, más vivo que nunca. Y, dentro de muy poco, volverá por todo lo alto para hacernos disfrutar como solo él es capaz de un maravilloso mundo compuesto íntegramente por papel. Será el próximo 17 de julio, cuando *Paper Mario: The Origami King* llegue, por fin, a Switch. Si queréis descubrirlo, pasad a la página siguiente... ★

UNA GRAN EVOLUCIÓN

Con cada nueva entrega, la serie Paper Mario ha ido refinando su fórmula y añadiendo mecánicas novedosas

» [N64] Combates por turnos, una historia muy elaborada y una preciosa estética "de papel" fueron las claves de *Paper Mario*, un título totalmente rompedor en época.

» [GC] La papiroflexia llegó al mundo de Paper Mario en *La Puerta Milenaria*. En él, Mario podía convertirse en avión de papel o plancharse para atravesar rendijas.

» [Wii] *Super Paper Mario* introdujo el cambio de dimensión para dar un nuevo enfoque a sus aventuras, en las que también manejábamos a Peach, Luigi y Bowser.

» [3DS] En *Sticker Star* Mario no solo logró trasladar su universo a una consola portátil, sino que añadió elementos, como las pegatinas, que aportaban nuevas posibilidades.

» [WiiU] Devolver el color a Isla Prisma con la ayuda de su martillo pintor o recortar los escenarios fueron dos de las grandes revoluciones que introdujo *Color Splash*.

» [Switch] En *Origami King* Mario tendrá una nueva compañera, Olivia. Juntos podrán doblar el papel, usar transformaciones y luchar con un nuevo sistema.

MARIO VUELVE A TOMAR EL PAPEL PROTAGONISTA

PAPER MARIO™ THE ORIGAMI KING

El 17 de julio, Paper Mario regresará por todo lo alto gracias a The Origami King, lo que supondrá el estreno de la franquicia en Switch. Las expectativas son realmente altas, pero ¿qué nos deparará la vuelta a la acción de Paper Mario?

De Retro Gamer España para Nintendo

Era uno de los más juegos más esperados en Switch y, por fin, ya es oficial: la consola híbrida de Nintendo contará con un entrega de *Paper Mario*, desarrollada exclusivamente para ella.

Mientras descubríamos Switch en su presentación a finales de 2016, una de las primeras sagas que se nos vino a la cabeza fue *Paper Mario*. Y es que, el solo hecho de pensar en una nueva entrega de la serie creada desde cero y con las grandes posibilidades de la consola híbrida en mente, ya nos hacía babear.

Pues dicho y hecho. El pasado 14 de mayo Nintendo desveló *Paper Mario: The Origami King*, una nueva entrega de la popular serie desarrollada en colaboración con Intelligent Systems, los responsables habituales de la franquicia.

Para nuestro regocijo, *Paper Mario: The Origami King* mantendrá gran parte de las premisas que han hecho grande a la saga, como un genial espíritu aventurero ensalzado por un sentido del humor de lo más loco, y en el que las situaciones irreverentes o los chistes que juegan con el doble sentido tendrán una fuerte presencia. Estos grandes momentos estarán muy bien integrados dentro de una elaborada historia protagonizada por los carismáticos personajes de siempre, y a los que ahora se les unirán algunos totalmente nuevos que prometen dar muchísimo juego.

Junto a ellos, recorreremos un enorme mundo que nos garantizará docenas de horas de diversión mientras exploramos a fondo cada escenario, conversamos con un gran número de NPC, combatimos o superamos zonas de plataformas e ingeniosos puzles. Y todo ello, por supuesto, se verá acompañado por una estética preciosista y rompedora que, ahora más que nunca, desplegará ante nuestros ojos un maravilloso mundo compuesto de papel.

Como era de esperar, *The Origami King* también añadirá muchas mejoras y mecánicas inéditas, como nuevas habilidades y transformaciones para Mario o un sistema de combate totalmente renovado. Todas estarán pensadas para explotar las capacidades únicas de Switch, por lo que su propuesta promete ser una equilibrada fusión entre los títulos clásicos y la frescura que solo Nintendo sabe aportar a sus nuevas obras.

Ya queda muy poco para que volvamos a vivir las mejores aventuras de Mario en papel, y aquí os contamos algunas de las claves con las que, seguro, volverán a enamorarnos como hicieron por primera vez hace ya 20 años. ✱

UNA HISTORIA PARA PLEGARSE DE RISA

En esta ocasión, Mario deberá hacer frente al malvado rey Olly, quien ha convertido a la Princesa Peach en Origami y, de regalo, ha arrancado de cuajo su castillo, sellándolo con serpentinas de papel. El bigotudo héroe, lejos de amilanarse, emprenderá un emocionante viaje para rescatar a Peach y a otros muchos aliados, evitando así que se convierten en malvados secuaces plegados del rey. Durante su aventura, Mario contará con la ayuda de Olivia, su nueva compañera, que promete dar mucho juego gracias a su personalidad y habilidades. A este genial dúo se unirán también otros compañeros, a cada cual más estrambótico, que no dudarán en ayudarles y que, como no podía ser de otra manera, nos harán vivir todo tipo de situaciones realmente cómicas y en las que las risas estarán garantizadas.

UN VASTO MUNDO POR EXPLORAR

Desde un desierto abrasador a un inmenso océano, *Paper Mario: The Origami King* estará formado por un gigantesco mundo repleto de posibilidades. Descubrirlo será una delicia, ya que existirán una gran cantidad de zonas diferentes y cada una de ellas nos propondrá una serie de retos bien diferenciados. Eso sí, la exploración, que combinará momentos de acción y plataformas, con combates, resolución de puzles y conversaciones con cientos de personajes, seguirá muy fiel al estilo aventurero de *Mario Paper*, por lo que todos los conocedores de la saga se sentirán como en casa desde el primer momento. Y, para todos aquellos que nunca antes se hayan enfrentado a las aventuras de papel de Mario, *The Origami King* será una inmejorable puerta de entrada para descubrir por qué es una de las más queridas de Nintendo.

REINVENTANDO SU FÓRMULA

La exploración y el espíritu aventurero seguirán siendo los ejes principales sobre los que girará su propuesta. Pero, lejos de quedarse ahí, *The Origami King* añadirá un gran número de novedades que conseguirán que la experiencia sea mucho más profunda y divertida que nunca. Para empezar, los combates estarán totalmente rediseñados y pondrán a prueba tanto nuestro talento con la estrategia como nuestra habilidad para resolver puzles.

Por su parte, y con la ayuda de Olivia, que puede doblar el papel, Mario tendrá nuevas habilidades a la hora de explorar, como la posibilidad de interactuar con objetos lejanos gracias a sus brazos desplegables.

Tampoco faltarán las geniales transformaciones de Mario o un buen número de variadcs minijuegos.

ESTÉTICA DE ROMPE Y RASGA

El habitual uso de personajes bidimensionales con elementos tridimensionales alcanzará su punto álgido en esta entrega. La gran potencia de Switch, unida a un fantástico trabajo en el plano artístico, convertirán a *Paper Mario: The Origami King* en el juego más espectacular y detallista de toda su historia. Nunca antes el universo de papel al que nos invita a viajar había lucido tan bien como lo hará en Switch, donde todos los elementos derrocharán vida y brillarán con luz propia. Hay que verlo en movimiento para creerlo.

» [PC] Los soldados seguirán las huellas dejadas por tus tropas, pero el Boina Verde es indetectable cuando se entierra en la nieve.

CONFIDENTIAL

281

LA HISTORIA DE COMMANDOS

CLICK. CLICK. "SÍ, SEÑOR." CLICK. CLICK. CTRL + S. CLICK. CLICK. "ESTARÉ ALLÍ." CLICK. CLICK. CTRL + S. CLICK. "HUH, DESEARÍA PODER HACER ESO." CLICK. "¡ALARMA! ¡ALARMA!" SIRENAS. ¡ARGH! OK, UNA VEZ MÁS...

TEXTO DE LEWIS PACKWOOD

» Jon Beltrán de Heredia está trabajando actualmente en Katoid, un innovador proyecto de analítica de juegos.

» [PC] En el tercer nivel de *Behind Enemy Lines* tienes que volar esta presa, aunque lamentablemente no hay bombas que rebotan.

» [PC] Puedes dividir la pantalla en *Behind Enemy Lines* para dar órdenes a diferentes grupos de comandos al mismo tiempo.

» [PC] Momento para que el Espía distraiga al guardia mientras el Zapador se acerca sigilosamente a los explosivos.

» [PC] Esta cañonera derribará a tus tropas en segundos; lo mejor es esconderse hasta que pase.

» Javier Arévalo permaneció en Pyro Studios muchos años, pero finalmente se fue para unirse a la compañía de enseñanza de inglés Lingokids.

» [PC] *Beyond The Call of Duty* introdujo habilidades nuevas, como lanzar una piedra para distraer a los guardias.

» [PC] En *Beyond The Call Of Duty* se nos pide volar los aviones experimentales alemanes.

» Manuel Mendiluce era diseñador de niveles en Pyro Studios, y ahora es diseñador de niveles senior en *Cyberpunk 2077* de CD Projekt Red.

» [PC] El nivel de detalle y variedad de misiones en *Beyond The Call Of Duty* es impresionante, como estas hermosas ruinas.

» [PC] Esta hermosa mansión aparece en uno de los niveles más difíciles de *Beyond The Call Of Duty*, donde debes secuestrar a un oficial alemán.

"En ese momento, no había nada como Pyro Studios", dice Javier Arévalo. "Pyro fue creado con el objetivo de hacer juegos que se vendieran en todo el mundo". En los noventa, muchos desarrolladores españoles estaban produciendo juegos para el mercado nacional, y algunos de estos juegos finalmente tuvieron éxito internacional. Pero Pyro, el estudio madrileño detrás de la saga *Commandos*, se fundó en 1996 con una perspectiva internacional desde el principio. "Era la primera vez que el objetivo exclusivo era hacer juegos no solo para venderlos primero en España y luego en otros lugares", dice Javier, que fue el líder tecnológico en las primeras tres entregas de la saga *Commandos*.

Cuando se trataba de decidir el primer juego crucial del estudio, había una serie de contendientes, recuerda Jon Beltrán De Heredia, programador principal de *Commandos: Behind Enemy Lines*, *Commandos: Beyond The Call Of Duty* y *Commandos 2: Men Of Courage*. "En realidad, estaban trabajando en tres proyectos separados", dice. "Hubo un juego de la Segunda Guerra Mundial, que se convertiría en *Commandos*, y también hubo un juego de piratas. No creo que tuviera un nombre, '*Corsairs*', tal vez. Y había un tercer juego que no estaba tan bien definido; era una especie de universo de Conan el Bárbaro".

"El prototipo de *Commandos* tuvo mucho más trabajo que los demás; luego fueron a presentar los juegos a varios editores en el Reino Unido y, Eidos, por un capricho, decidió comprar los derechos de *Commandos*, que fue el único que realmente les gustó. Creo que Ian Livingstone fue una figura clave en la decisión de comprar el proyecto".

Javier reconoce que fue la singularidad de *Commandos* lo que despertó el interés de Eidos. "Me imagino que la dificultad de clasificar a *Commandos* fue una de las cosas que vieron como una fuerza potencial".

Commandos: Behind Enemy Lines realmente era una bestia extraña entonces: no se parecía en nada a ningún juego de guerra de estrategia en tiempo real del momento. Y sus gráficos asombrosamente detallados eran otro puntazo. "La forma en que se jugaba era muy singular", dice Jon. "*Command & Conquer* ya existía, pero era mucho menos detallado. Obviamente, es un género diferente, es un RTS, pero no daba esa sensación de 'guau, esto es como una figura traída a la vida'. Era como un pequeño mundo que estaba vivo".

Los desarrolladores lo denominaron 'tácticas en tiempo real', y Jon cita a los pequeños soldados del *Cannon Fodder* de Sensible Software como inspiración, junto con *The Lost Vikings*, uno de los primeros títulos de Blizzard Entertainment (entonces conocidos como Silicon & Synapse). En el juego de Blizzard, el jugador tiene que cambiar entre tres personajes con habilidades únicas para completar un nivel. El juego de Pyro usa una mecánica similar, exigiendo que el jugador use cada una de las habilidades individuales de los comandos.

Otra gran inspiración fueron las películas de la Segunda Guerra Mundial de los sesenta y setenta, como *Los Cañones de Navarone*, *El Puente Sobre el Río Kwai*, *Ha Llegado el Águila*, *Doce del Patíbulo* y *Los Violentos de Kelly*. "Esa fue nuestra mayor inspiración", dice Javier. "Y eso era algo en lo que el director creativo, Gonzalo 'Gonzo' Suárez, siempre hacía hincapié: tiene que recordarte a esas películas". ▶

REGRESO AL CAMPO DE BATALLA

KALYPSO, AL RESCATE DE COMMANDOS

En julio de 2018, Kalypso Media compró los derechos de *Commandos*. Desde entonces, han estado ocupados remasterizando *Commandos 2*, cuya nueva versión HD se publicó este año para PC.

Marco Pacífico se unió a Kalypso en noviembre de 2018 y ha estado produciendo el remaster de *Commandos 2*, algo por lo que está particularmente feliz. "¡*Commandos* siempre ha sido uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos!", dice. "Es una de las razones, entre otras, por las que decidí unirme a la familia Kalypso. Las expectativas sobre la IP *Commandos*, que no se limitan solo a este remaster, son enormes para mí, y estoy orgulloso de trabajar en una obra maestra".

Commandos 2 HD Remaster se basa en el código fuente de Pyro Studios, pero se ha reconstruido completamente con Unity. "Queríamos aprovechar al máximo las tecnologías modernas de renderizado, como la iluminación dinámica, las sombras, los efectos de sombreado múltiple y las partículas espectaculares", dice Marco. "Estamos muy contentos con los resultados. Unity también nos permite optimizar el desarrollo en múltiples plataformas, lo que nos permite ampliar la gama de plataformas para las que se lanzará el juego". Además del lanzamiento para PC, se planean versiones para Mac, Switch, PlayStation 4 y Xbox One.

Marco dice que los hermosos fondos de *Commandos 2* han envejecido bien: "Incluso hoy, después de tantos años, los gráficos aún se ven impresionantes". Sin embargo, su equipo ha intentado mejorar la fidelidad de los gráficos. "Hemos estado trabajando arduamente para escalar los fondos previamente procesados utilizando potentes algoritmos de IA, mientras recreamos modelos 3D que reflejan el juego original. El resultado está a la par con el juego original y estoy seguro de que los jugadores disfrutarán del aspecto moderno y de los modelos 3D más detallados".

Además de los gráficos actualizados, Marco dice que hay muy pocos añadidos. "Nuestro objetivo era mantenernos fieles al original y no hacer ningún cambio en la jugabilidad y la sensación general del juego", explica. "Esto significa que no agregáramos nuevas funciones, a excepción de un soporte de pad reelaborado que refleja los estándares modernos y presenta una interfaz de usuario revisitada, más un 'sistema de pistas' para una mejor compatibilidad con la incorporación de nuevos jugadores".

Entonces, ¿veremos más remasterizadores de los juegos de *Commandos*? "No hay planes oficiales para remasterizar otros juegos de la serie", dice Marco, "pero no estamos excluyendo ninguna opción para el futuro". Aún así, hay juegos nuevos de *Commandos* en camino: Kalypso acaba de abrir un estudio en Alemania que se dedica al desarrollo de nuevos juegos de la franquicia, y Marco dice que el editor está estudiando la posibilidad de fichar a antiguos miembros de Pyro Studios para una secuela. ¡Tiempos emocionantes!

« [PC] El primer nivel de *Commandos 2* presenta al Ladrón, así como el nuevo concepto de escalar postes y balancearse a lo largo de los cables.

En términos de diseño del juego, Javier reconoce que la salsa secreta de *Commandos* era una mezcla de rutinas establecidas y sorprendentes efectos secundarios. "Uno de los pilares principales del juego era la capacidad de tener un entorno muy controlado, donde *Commandos* pudiera verse casi como un puzle. Pero al mismo tiempo, Gonzo quería tener reacciones muy orgánicas", explica. "Los soldados

"Uno de los pilares principales del juego era la capacidad de tener un entorno muy controlado, donde Commandos pudiera verse casi como un puzle"

JON BELTRÁN DE HEREDIA

enemigos tienen un cerebro, tienen una memoria donde recuerdan las últimas cosas que han visto, niveles de ansiedad y cosas así. Eso significaba que el juego podía reaccionar de maneras inesperadas". Jon añade que los planes para la IA enemiga eran aún más complejos al comienzo del desarrollo. "Al final lo simplificamos, pero parte de la complejidad se mantuvo y, de hecho, supuso algunos de los comportamientos más divertidos de los enemigos cuando hacían cosas raras". Según Javier, ahora lo llamaríamos 'jugabilidad emergente', pero nadie había oído hablar del término en aquel momento.

Crear algo tan único atrajo una buena cantidad de problemas. "Parecía que todo era un desafío muy difícil porque estábamos abriendo nuevos caminos en casi todo", explica Jon. "El motor gráfico fue difícil de crear y de hacerlo funcionar. No había una referencia previa para este tipo de motor, por lo que fue un desafío". Jon añade que la física de *Commandos* proviene de una fuente sorprendente: "Habíamos estado tratando de hacer otro juego, una especie de *Doom*. No funcionó, pero luego lo convertí en una simulación de criaturas que se movían en un mapa de sector, que era como un escenario de forma libre, no basado en cuadrícula. Y eso se convirtió en la física de *Commandos*. Sin embargo, este nuevo motor no estuvo exento de problemas. "Fue muy problemático cuando las unidades se atascaban en las esquinas", señala Jon.

Javier dice que, en términos de interfaz de usuario y esquema de control, se inspiraron mucho en juegos de estrategia en tiempo real como *Warcraft*, pero *Commandos* fue mucho más complicado. "Los comandos tenían todas estas habilidades para dividir

CONOCE AL EQUIPO

LOS PERSONAJES DE COMMANDOS

1 CONDUCTOR
APODO: Tread
NOMBRE REAL: Samuel Brooklyn
Ex convicto yanqui que escapó al Reino Unido y asumió la identidad de Sid Perkins. Su habilidad principal es conducir, pero también realiza primeros auxilios y tiene una ametralladora muy útil. En *Commandos 2* puede colocar trampas y lanzar granadas.

2 ESPÍA DE CONTACTO
APODO: The Seductress/Lips
NOMBRE REAL: Natasha Nikochevski
Natasha apareció en *Beyond the Call of Duty* como la holandesa Natasha Van De Zand, pero su nombre cambió en *Commandos 2*, y su país pasó a ser Rusia. Puede distraer a los soldados enemigos con su charla sensual, pero también es hábil con un rifle de francotirador.

3 FRANCOTIRADOR
APODO: Duke
NOMBRE REAL:
Sir Francis T Woolridge
El francotirador es increíblemente útil gracias a su habilidad para eliminar enemigos desde una gran distancia sin ser detectado, pero es muy olvidadizo, porque solo recuerda traer un puñado de balas en cada misión. Duke también hace de médico en algunas misiones.

4 ZAPADOR
APODO: Inferno
NOMBRE REAL: Thomas Hancock
El experto en demolición puede plantar explosivos temporizados y bombas controladas a distancia, lanzar granadas, cortar vallas de alambre y poner trampas letales. En *Commandos 2* también puede usar un detector de minas y desactivarlas, recogiéndolas para usarlas más adelante.

5 LADRÓN
APODO: Lupin
NOMBRE REAL: Paul Toledo
Introducido en *Commandos 2*, es pequeño y ágil, por lo que puede atravesar pequeños huecos, escalar postes y moverse por cables. Puede vaciar los bolsillos de los enemigos, abrir cajas fuertes y baúles con sus ganzúas y, en *Commandos 3*, atacar a los enemigos con alambre de piano.

6 MARINE
APODO: Fins
NOMBRE REAL: James Blackwood
Tiene un bote inflable para transportar a los otros comandos a través del agua, y también puede sumergirse bajo el agua, siendo invisible para el enemigo. Su arpón y su cuchillo son útiles para despachar enemigos en silencio, y en *Commandos 2* puede usar un gancho para trepar edificios.

7 ESPÍA
APODO: Spooky
NOMBRE REAL: Rene Duchamp
El espía puede robar uniformes enemigos, deambular en campamentos enemigos sin ser detectado y usar una jeringa envenenada para despachar a los nazis en silencio. También puede distraer a los enemigos hablando con ellos, pero los oficiales de alto rango verán a través de su disfraz.

8 PERRO
APODO: Whisky
NOMBRE REAL: Er... Whisky
Encontramos a este perro junto a un aliado herido en *Commandos 2* y es adoptado rápidamente como parte del equipo. Whisky puede rastrear minas, pero su habilidad principal es ladrar a los enemigos para distraerlos mientras los otros comandos se escabullen. Y los enemigos no lo atacarán porque... bueno, porque es un perro.

9 BOINA VERDE
APODO: Tiny
NOMBRE REAL: Jerry McHale
También conocido como Jack 'Butcher' O'Hara, el boina verde es un tío grande y fornido que puede noquear y atar a los enemigos. También se entierra por completo en la nieve, lo que lo hace indetectable, y su señuelo de radio se enciende de forma remota para distraer a los enemigos.

la pantalla y cambiar las vistas, por lo que podías tener múltiples puntos de atención como jugador. Tenía muchos atajos de teclado. Probablemente, la lección de *Commandos* fue que había un gran potencial para controlar con gran precisión, pero la gente no le iba a dar uso. Tanta complejidad no es realmente necesaria".

Sin embargo, a pesar de su rareza y complejidad, *Commandos: Behind Enemy Lines* fue un éxito inesperado en su lanzamiento para PC en 1998. "Las ventas superaron no solo nuestras expectativas más optimistas, sino incluso nuestras esperanzas. ¡Se vendió de escándalo!" dice Javier entusiasmado. Jon estaba igual de sorprendido: "Fue como uno de esos 'sleeper hits'. Creo que llegó al número uno en el Reino Unido en la segunda semana de su salida, y luego permaneció allí. Eso fue genial y muy inesperado". El juego fue un éxito particularmente grande en Alemania, y para finales de 1998, *Commandos: Behind Enemy Lines* había vendido más de 700.000 copias, rompiendo todas las expectativas de ventas.

Pyro rápidamente firmó un acuerdo con Eidos para producir *Commandos: Beyond The Call of Duty* en 1999. "Estaba etiquetado como un paquete de misiones", dice Javier, "pero en realidad era un producto independiente". Jon reconoce que no todos estaban contentos con la decisión: "Creo que el equipo no quería hacerlo. El equipo quería ir directamente a *Commandos 2*, pero la compañía quería hacerlo. Estoy seguro de que tenía sentido financieramente, pero en otros aspectos, no tanto".

Aun así, el equipo decidió aprovecharlo al máximo y el proyecto terminó siendo mucho más ambicioso de lo esperado. "Recuerdo específicamente que el director creativo dijo: 'mira, este es el mapa más grande que jamás tendremos', ¡y resultó ser el más pequeño de todo el paquete de misiones!" recuerda Javier. "Era como, 'hagamos todo lo que po-

[PC] Whisky, el perro, se introduce tarde en *Commandos 2*, pero es un añadido al plantel maravilloso.

» [PC] Uno de los niveles de *Commandos 2* muestra este enorme barco que transporta aviones japoneses.

» [PC] El Espía y el Ladrón se infiltran en la embajada alemana en Londres en una misión de *Commandos 3*.

» [PC] En *Commandos 3* se puede pulsar una tecla de función para resaltar a todos los enemigos u objetos interactivos en el mapa.

» [PC] En *Commandos 3* aparece una ventana emergente para alertarte si uno de tus soldados es atacado.

» [PC] En *Strike Force*, el Espía puede golpear a los enemigos y robar sus uniformes para infiltrarse.

» [PC] A veces, *Strike Force* se vuelve un juego de acción, especialmente cuando el Boina Verde está involucrado.

damos'. Los diseñadores y betatesters ya estaban tan familiarizados con todas las cosas que se podían hacer, que un nivel difícil les parecía fácil". De hecho, *Beyond the Call of Duty* era conocido por su dificultad, pero también por su maravilloso diseño de niveles, como una misión ambientada en un zoológico bombardeado con leones itinerantes y una incursión para destruir aviones alemanes experimentales.

Aún así, una secuela era inevitable, y había mucho en juego. "Debido a que *Commandos* había tenido tanto éxito, *Commandos 2* estuvo en el centro de atención de Eidos durante todo el desarrollo, por lo que hubo mucha más presión", dice Jon. "Eidos era una empresa que cotizaba en bolsa, por lo que tenían que publicar resultados trimestrales. Estaban en problemas porque Lara Croft se estaba volviendo... quiero decir, sus juegos no estaban teniendo tanto éxito y necesitaban vender mucho. De repente, *Commandos 2* se convirtió en el juego que esperaban que salvara sus resultados. Entonces, la cantidad de presión fue enorme. Creo que iban a hacer un millón de copias el primer día".

Sin embargo, los desarrolladores no se lo pusieron fácil. "Tiramos todo el código de *Commandos* y lo reiniciamos desde cero", dice Jon. Javier agrega: "En *Commandos 2* era como 'hay un presupuesto más grande y el editor está súper contento, así que hagamos algo realmente grande y ambicioso'. Hubo un avance en el motor, en los gráficos, en todo; fue completamente diferente".

Mientras que unas 18 personas trabajaron en el primer juego de *Commandos*, la secuela llegó a las 40, y la mitad estaban en el departamento de arte. Las manos adicionales significaban que el aspecto de cada nivel, ya fuera la Torre Eiffel o el Castillo de Colditz, sería completamente único, al no reutilizar elementos de otros mapas, como se hizo en el primer juego. "El objetivo era aplicar toda la experiencia de *Commandos* y hacer que el juego fuera más detallado y más vivo", dice Javier.

El mayor cambio fue que los fondos ahora se modelaban en 3D y luego se renderizaban para producir un mapa 2D. Debido a que el punto de vista del jugador ahora podría modificarse en diferentes direcciones, cada mapa tuvo que representarse varias veces para mostrar cada ángulo. "Fue un proceso muy doloroso", dice Javier, "y después de hacer ese renderizado, hubo mucha postproducción. En un par de lugares tuvimos que fingir lo que verías de una dirección para asegurarnos de que no hubiera ningún punto ciego". Además, los personajes ahora estaban siendo animados en 3D en lugar de 2D.

El equipo estaba alcanzando los límites en términos de la tecnología de la época; sin embargo, el desarrollo se centró parcialmente en una plataforma. "Al comienzo de *Commandos 2* tenía la intención de hacer una versión de PlayStation antes de que supiéramos realmente cómo de enorme iba a ser el juego", dice Javier. "Por supuesto, no había forma de que *Commandos 2* hubiera encajado en PlayStation, pero tratamos de desarrollarlo". El proyecto de PlayStation se abandonó tras unos meses, pero Javier señala que resultó en la creación de técnicas para transmitir datos directamente desde el disco, que se utilizarían en otras versiones.

> **"Era como: hay un presupuesto más grande y el editor está contento, así que hagamos algo realmente grande y ambicioso"**
> JAVIER ARÉVALO

La idea de una versión para PlayStation parece aún más ridícula cuando se considera el dolor de cabeza que tuvo el equipo al intentar llevar *Commandos 2* a PlayStation 2. "PS2 fue toda una pesadilla", dice Jon. "Los mapas no cabían en la memoria de la PS2, por lo que tenía que leerlos desde la unidad de DVD, incluso durante la misión. La unidad de DVD era bastante rápida al leer, pero si saltaba a otra parte de la unidad, llevaría mucho tiempo y el desplazamiento podría detenerse". Hacer que el juego funcionase con pad también fue todo un desafío, e implicó mover a los personajes directamente en lugar de hacer clic en el lugar donde quieres que vayan. Jon estaba bastante satisfecho con el resultado. "Era muy diferente jugar a *Commandos* así; te sentías mucho más involucrado con un personaje cuando lo estabas controlando tan directamente".

***Commandos 2: Men of Courage* fue lanzado para PC en septiembre de 2001, y en PS2 y Xbox un año después**. Lograrlo fue duro. "Trabajamos fines de semana, muchas horas, no era nada saludable", dice Jon. "En algunos momentos pensé, 'esto nunca va a funcionar'. Al final lo hizo, pero tuvimos que sacrificar muchas noches. Valió la pena porque fue el tipo de proyecto que te cambia la vida, pero fue un infierno, algo que no quieres vivir".

"Además, el juego tenía errores y estábamos muy retrasados", continúa Jon. "Lo estábamos retrasando y ellos querían publicarlo tal como estaba,

y fue como, 'no, esto no se puede lanzar todavía, necesita más trabajo'. La presión era muy alta".

En este punto, Jon ya había tenido suficiente: "Dejamos la compañía, se fueron unas 13 personas y creamos nuestra propia compañía. Fue un gran éxito para Pyro Studios, pero fue como si ese no fuera nuestro lugar. Así que nos fuimos. Algunas personas se quedaron en la compañía; esos se hicieron cargo y trabajaron en *Commandos 3* y luego *Strike Force*. Creo que *Commandos 3* continuaba, de alguna manera, el espíritu de la saga. Nunca entendí porqué hicieron *Strike Force*. No fue una gran idea".

Javier tampoco estuvo involucrado en entregas posteriores. Tras *Commandos 2*, encabezó el equipo de desarrollo de *Praetorians*, y recuerda que fue un momento difícil en Pyro. "El estudio estaba creciendo, más personas, más productos, más ambición", recuerda. "Y eso también fue doloroso: los dolores de crecimiento de un estudio que está tratando de ofrecer más de lo que puede hacer. Tras tener un gran éxito como *Commandos*, estaban bajo presión"

Commandos 3: Destination Berlin recibió variadas críticas a finales de 2003. *Edge* le dio 6/10, criticando su relativamente corta duración y la falta de inspiración. La review señaló que los mapas era mucho más pequeños, la falta de nuevos personajes y el reciclaje de gran parte del equipo del juego anterior. Aunque no es un mal juego, *Commandos 3* no supuso un gran paso adelante, como los anteriores.

Pyro reaccionó convirtiendo la serie en un shooter en primera persona con *Commandos: Strike Force* de 2006. Solo aparecen tres comandos (Espía, Boina Verde y Francotirador), pero el jugador podía intercambiar entre ellos para completar las misiones de una manera más estratégica que en un FPS tradicional. Aun así, estaba muy lejos de los juegos anteriores. Manuel Mendiluce trabajó como tester de control de calidad junior en *Strike Force* y recuerda que la decisión de rediseñar *Commandos* como FPS fue cuestionada "tanto por el equipo, como por la crítica y el público", y agrega que cree que Pyro debería haber continuado especializándose en juegos de estrategia. El juego recibió una calificación en Metacritic de 62 en PC y se vendió mal. Pyro se pasó a la producción de juegos casuales para móviles, aparentemente marcando la muerte de la saga. Pero en 2018, los soldados recibieron un inesperado soplo de vida por cortesía de Kalypso Media, que compró los derechos de la saga y actualmente está trabajando en un nuevo juego. Como en las películas de la Segunda Guerra Mundial que lo inspiraron, *Commandos* ha superado sus heridas para seguir luchando otro día. ✱

[PC] En *Commandos 3* vemos al Francotirador enfrentándose otro francotirador, lo que recuerda a la película *Enemigo a las Puertas*.

BAJO LA INFLUENCIA

JUEGOS QUE SIGUIERON LOS PASOS DE COMMANDOS

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Año: 2001

Desperados, del estudio alemán Spellbound Entertainment, se basó en el mismo estilo de juego de *Commandos* y lo llevó al lejano Oeste. Spellbound produjo dos secuelas: *Desperados 2: Cooper's Revenge* (2006) y *Helldorado* (2007). Los desarrolladores Mimimi Games están trabajando en *Desperados III*, que se publicará este mismo año.

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Año: 2002

Otro título de Spellbound, en *Robin Hood* tomábamos el control de los Merry Men en una búsqueda para recuperar la herencia de Robin, que fue robada por el Sheriff de Nottingham. Los Merry Men deben escabullirse y evitar matar enemigos cuando sea posible y, como en la leyenda, se le anima a dar dinero a los pobres, que pueden proporcionarle a Robin inteligencia sobre los enemigos.

SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

Año: 2016

Desarrollado por el estudio Mimimi Games, con sede en Múnich, *Shadow Tactics* tomó mucho de la fórmula de *Commandos*, pero cambió la configuración al Japón del periodo Edo. *Rock Paper Shotgun* le dio una crítica brillante, con Tim Stone declarando: "*Shadow Tactics* es fabuloso, un juego que creo que prefiero a *Commandos 2* y *Desperados*".

PARTISANS 1941

Año: 2020

Este próximo título del estudio Alter Games, con sede en Moscú, es un homenaje amorosamente detallado a la saga *Commandos*, aunque aquí la acción tiene lugar en el Frente Oriental. "Nos gusta que la gente compare nuestro juego con *Commandos*, porque es una saga legendaria con una excelente jugabilidad", ha dicho el líder del proyecto, Anton Martyshenko.

LA EVOLUCIÓN DE

ANT ATTACK

Antiguo alumno de escultura, Sandy White ideó novedosas técnicas 3D para su exitoso debut Ant Attack y sus posteriores Zombie Zombie y I, of the Mask. Décadas después, Sandy revive con nosotros sus altos y bajos durante la creación de su trilogía.

TEXTO DE RORY MILNE

» Sandy White trabaja en la industria del software de audio, pero sueña con hacer *Ant Attack 2*.

"No creo que viera nunca una peli con hormigas gigantes, y ni las imaginaba a ese tamaño mientras programaba Ant Attack"

SANDY WHITE

» [ZX] El principal objetivo era encontrar prisioneros y sacarlos sanos y salvos de Antescher.

» [ZX] Puedes ahorrar munición saltando sobre las hormigas para atontarlas.

Dada su formación en escultura, era lógico que el graduado en la Escuela de Arte Sandy White gravitara en torno a los gráficos computerizados en 3D y no en los 2D, pero eso no explica el salto de la piedra a los píxeles. De hecho, Sandy estaba fascinado con circuitos y ordenadores desde muy temprano, y, como él mismo explica, eso le llevó a combinar arte y tecnología, lo que le proporcionó un trabajo muy ventajoso. "Usaba un Sinclair MK14 en la Escuela de Arte, que tenía una pequeña pantalla LED tipo calculadora, e hice unas cuantas esculturas que contenían procesadores", recuerda Sandy. "Algún empresario vio lo que estaba haciendo, quizá en mi fiesta de graduación, y resulta que tenía planeado hacer algo en su negocio con Prestel, un servicio básico online. Así que me reclutaron como programador, solo por obtener algo de dinero extra, y conseguí en préstamo un Acorn Atom".

Cuando el joven artista no estaba usando el Atom para trabajar, trasteaba con su pantalla en blanco y negro y baja resolución. Todo ello derivó accidentalmente en construir un mundo virtual. "Conseguí hacer un cubo isométrico", rememora Sandy, "y escribí algo de código que diseminaba cubos por toda la pantalla en lugares aleatorios. Luego llegó un momento mágico, en el que añadí una línea de código que los alineaba por sus vértices. Una vez hice esto, conseguí que aparecieran muros y torres, y aquella fue la génesis de la ciudad de *Ant Attack*. *Superman* estaba entonces en los cines, así que hice un pequeño sprite del personaje para volar por encima".

En esta fase, el proyecto de arte "fuera de horario" de Sandy era solo eso. Aún no lo llamaba *Ant Attack*, y ni siquiera era un juego, pero todo cambió tras visitar a su hermano menor. "Tenía que devolver el Atom", suspira Sandy, "y sabía que tenía que conseguir algo con gráficos. Mi hermano tenía un Spectrum, así que fui para verlo. Le enseñé lo que estaba haciendo, y solo dijo: "¿Qué? ¡Tienes que convertirlo en un juego!" Así que así sucedió. Acabé comprando un Spectrum, y retomando aquella ciudad aleatoria del Atom pensando: 'Bueno, apuesto a que podría escribir un juego'".

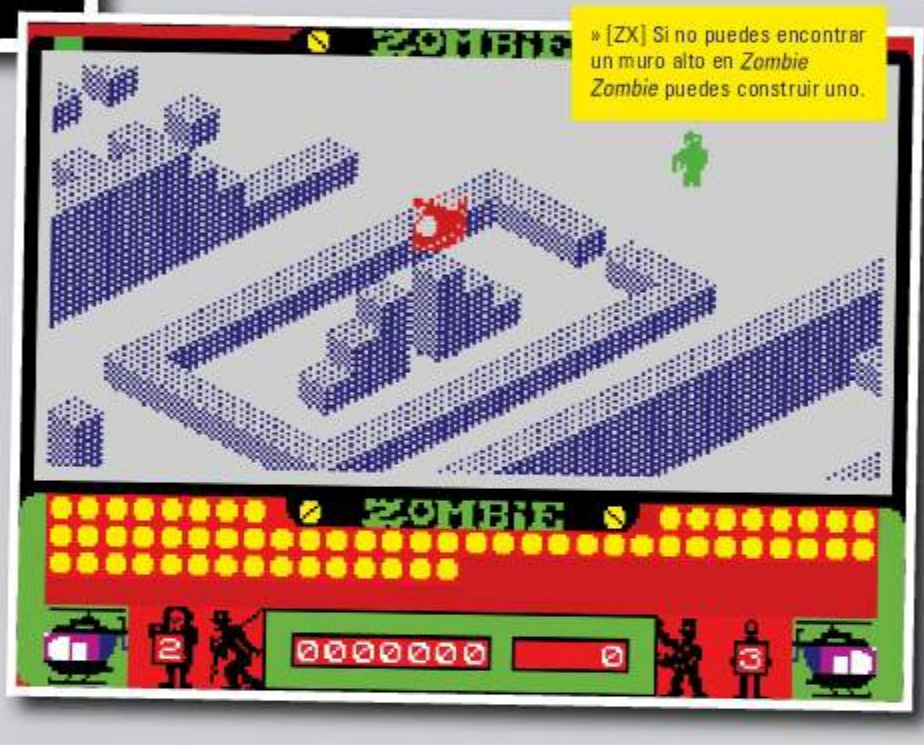
Tras la elección de replantearse su entorno isométrico, Sandy podría haber estudiado algún juego de los que habían usado aquella oblicua perspectiva, pero no estaban a su alcance. "No había visto nunca *Q*Bert* y, lo creas o no, tampoco había visto *Zaxxon*. No era un jugador, solo se trataba de uno de esos clásicos ejemplos en los que la tecnología alcanza un cierto punto a partir del cual hay ciertos caminos obvios por los que proseguir, y tú reinventas de forma independiente todo aquello".

Dejando la perspectiva a un lado, el mundo abierto isométrico de Sandy fue un producto de la invención más que de la reinvención. Ese mundo acabó poblado de caracteres: uno humano y el resto de origen desconocido. "Originariamente solo eran formas negras, y el algoritmo que las agrupaba apareció muy pronto", apunta Sandy. "Conseguí que sus colisiones funcionaran con la ciudad, debía de haber creado ya en esa fase un

» [ZX] Las granadas de *Ant Attack* parecen más bien Frisbees, pero son geniales para zurrar a las hormigas.

» [ZX] Necesitas nervios de acero para lidiar con las más delicadas estructuras isométricas de *Ant Attack*.

» [C64] Las brechas en los muros son tan útiles en C64 como en la versión original.



» [ZX] Si no puedes encontrar un muro alto en *Zombie Zombie* puedes construir uno.

personaje que pudiera orientarse, y las formas negras lo seguían. Supongo que podrían haber sido arañas u hormigas, ¡o incluso dulces de regaliz! ¡El Ataque de los Dulces de Regaliz, me gusta cómo suena!"

De todas las opciones, eligió que los enemigos de su juego fueran hormigas, que acabarían empequeñeciendo a su héroe humano, pero por razones técnicas más que por su amor a las películas de Serie B de los 50. "No creo que viera nunca una película con hormigas gigantes", comenta Sandy, "y no estoy seguro siquiera de que viera esas hormigas como gigantes mientras programaba *Ant Attack*. Los bloques eran también tan grandes como una persona, y no parecía muy correcto. Pero había tan poca planificación... Eran cosas que salían así".

Pero sí salió a la luz un asunto en el proyecto de Sandy que fue desestimado por resultar problemático, más específicamente, el hecho de que las hormigas pudiesen trepar. "Hubiera hecho probablemente que treparan por los bloques", revela Sandy, "pero en el momento en el que estaba no hubiera conseguido ajustar la jugabilidad. El juego funcionaba cuando sabías que estabas a salvo, cuando sabías que podías saltar sobre algo y estar protegido". Al mismo tiempo que se proporcionaban áreas seguras,

"No había pensado en hacer un 'simulador de dios'. Construir en Zombie Zombie solo era el intento de dar algo divertido"

SANDY WHITE

Sandy optó por armar a los héroes del juego. En aquel momento ya tenía dos, uno masculino y otro femenino, ambos humanos, dado que Superman no había sobrevivido al paso del Atom al Spectrum. "Las rutinas que movían las granadas eran similares a las que se ocupaban de las hormigas", comenta Sandy sobre la elección del arma para su juego debut. "Las granadas eran solo otra forma, y no se arrojaban por el aire, solo se pegaban al suelo y rodaban por él. Era para huir de las físicas y las matemáticas. Pero un arma de fuego podría haber sido un reto interesante, podría haber usado una escopeta con una gran área de impacto".

En todo caso, las granadas en el juego de Sandy, bautizado como *Ant Attack* por su editora, lo diferenció de los estándares del momento, y su jugabilidad única le aseguró vigorosas ventas. "No sé por qué no hice una secuela", dice Sandy frunciendo las cejas, "existía tanto potencial simplemente siguiendo la misma línea pero con un entorno mucho más grande... Las hormigas podrían haber aprendido a escalar, y podría haber otros adversarios o criaturas que podrían usarse contra las hormigas. Había montones de cosas que podría haber hecho, pero pensé que no habría sido original".

Con este convencimiento, Sandy basó su siguiente juego en los zombis, una idea que fue concebida con su co-desarrolladora y entonces novia, Angela Sutherland. "*Zombie Zombie* fue un esfuerzo real y concertado para maquillar la jugabilidad en los puntos en los que *Ant Attack* no había entrado", comenta Sandy. "*Thriller* de Michael Jackson estaba por ahí, y no cabe duda de que influyó en la elección de los zombis".

Pero mientras que los zombis eran distintos de hormigas asesinas, los héroes del segundo proyecto de Sandy parecían idénticos al primero. Si eran el mismo protagonista eso podría conectar los juegos, excepto por un detalle. "Existía un problema con el héroe y la heroína en *Ant Attack*, y era que no tenían nombre", explica Sandy. "Y creo que es la razón por la que no se convir-

» [ZX] Los zombis sumisos se volvian rosas, y te seguían hasta su perdición.

» [ZX Spectrum] Golpea a los zombis en su espalda para hacer que te sigan, pero solo si son verdes.

tieron en los mismos personajes en *Zombie Zombie*. ¿Qué íbamos a decir, 'Niño y Niña, ahí van de nuevo'? Había elementos de marketing que se perdían en ese planteamiento, ojalá hubiésemos podido unir los dos juegos usando a los protagonistas".

Aparte de los dos personajes humanos, aparecieron similitudes menos obvias a medida que Sandy y Angela desarrollaban *Zombie Zombie*, adoptando una característica que se abandonó en su predecesor. "Existía un aeroplano en los sprites de *Ant Attack*", recuerda Sandy. "Tal vez en una fase avanzada de desarrollo podríamos haber construido áreas de la ciudad arrojando bloques desde el aeroplano, y eso es lo que se trasladó a *Zombie Zombie*, y quizá por aquellos tiempos alguien me dijera '¿Por qué no metes ahí a Superman?'. Así que 'volar' era algo que tenía que estar en *Zombie Zombie*".

Pero además de volar y dejar caer bloques, el helicóptero de *Zombie Zombie*, podía eliminar bloques de su ciudad, proporcionando a sus héroes poderes casi celestiales, aunque no disponían de las granadas que los protagonistas de *Ant Attack* tenían como arma. "No había pensado en hacer un 'simulador de dios'", evalúa Sandy. "Construir en *Zombie Zombie* solo era el intento de ofrecer un elemento divertido. No tengo ni idea de por qué no metí las granadas de *Ant Attack*, hubiera sido fácil.

Deberíamos haber hecho *Choplifter*, hubiera estado bien. ¡Maldita sea!". A diferencia de *Choplifter*, los protagonistas de *Zombie Zombie* solo tenían unas pulverizaciones de aire para defenderse, un punto del guion que se vería condicionado por las restricciones del diseño isométrico. "Probablemente la jugabilidad vino primero, y luego se incluyó el 'soplido' para explicar lo que estabas viendo", razona Sandy. "El problema de las armas es que no tenías precisión apuntando, así que nos dimos cuenta de que, en realidad, todo lo que tenías frente a ti se convertía en un objetivo, y puede que por eso nos decantamos por el 'soplido'".

Pero si las mecánicas defensivas en *Zombie Zombie* ya fueron imaginativas, las maniobras ofensivas sí que fueron salvajemente innovadoras. Se trataba de formar escaleras para usarlas como señuelo, lograr que los zombis las escalaran y provocar su abrupta caída por los muros de la ciudad, sin posible escapatoria para ellos. "Bueno, es lo que haces en las películas de zombis: ¡los matas!", remarca Sandy sobre este aspecto innovador. "Pero no era una

» [ZX] Los zombis se convierten en charcos rojos cuando caen de estructuras en altura.

ESTADIOS DE EVOLUCIóN:

MODOS DE TRANSPORTE

Cómo viajar a pie se complementó con helicópteros y jetpacs

ANT ATTACK

Para explorar Antescher tienes que ir a pie, no hay alternativa. Dicho esto, tu héroe nunca se cansa y puedes cambiar de dirección sin perder velocidad. Esto hace que escapar de las hormigas sea cuestión de correr hacia una estructura isométrica y buscar refugio sobre ella o por detrás.

ZOMBIE ZOMBIE

Puedes correr en *Zombie Zombie* como en *Ant Attack*, pero también es posible ir por el aire en helicóptero. Además de volar a salvo sobre el paisaje a toda velocidad buscando zombis, tu vehículo también te permite añadir o eliminar bloques de los abandonados muros de la ciudad.

I, OF THE MASK

El desmadejado laberinto del juego es un barullo de estrechos pasillos y angostas intersecciones que solo puede navegarse a pie. Hay que explorarlo contrarreloj, así que te ves forzado a correr en lugar de caminar. Los portales son más bien espacios abiertos por los que volar con tu jet a la espalda.

ESTADIOS DE EVOLUCIóN:

PUNTOS DE VISTA

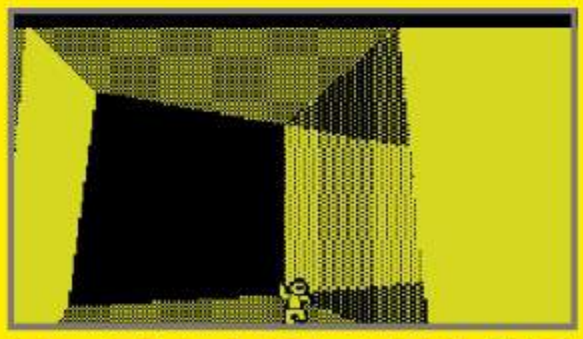
A nivel del suelo y desde el aire, junto a perspectivas en tercera persona

ANT ATTACK

Aunque no fue el primer juego isométrico, *Ant Attack* fue el primero en construir un mundo isométrico abierto. Donde ejemplos como *Q*Bert* o *Zaxxon* restringen estrictamente tu interacción con el entorno, *Ant Attack* te permite explorar por completo sus estructuras virtuales.

ZOMBIE ZOMBIE

Además del punto de vista que ya vimos en *Ant Attack*, *Zombie Zombie* te ofrece una vista de pájaro de su campo de juego isométrico. Lejos de ser solo una experiencia libre, el punto de vista aéreo te da la ventaja de conocer el terreno de una forma más efectiva que desde el suelo.



I, OF THE MASK

Más que una proyección isométrica, *I, Of The Mask* usa una perspectiva en tercera persona que te transmite la sensación de correr por el interior de un laberinto, dentro del cual transcurre la mayor parte del juego. Se aleja de sus predecesores con sus inmersivos interludios aéreos.

película, era un juego, y no tenías armas, así que ¿qué mecánica iba a usar? Intentaba conseguir algo propio del universo zombi, pero que contuviera jugabilidad, y haciéndolo de esa forma acababan estampados en el suelo en medio de una mancha roja cuando caían por los muros, ¡lo cual era fantástico!".

Menos fantásticas fueron las ventas de *Zombie Zombie*, a pesar de su originalidad. Sandy y Angela reaccionaron contratando al programador Paul Fik, y el trío abordó el ambicioso título con perspectiva en tercera persona *I, Of The Mask*. "¡Solo quería estar implicado en algo que fuera genial!", dice Sandy. "Por entonces, había conocido a otros programadores, y había un amigable sentimiento competitivo, porque podías sentar unas nuevas bases. Los primeros juegos de Spectrum no lo exprimían, y luego tuvimos esa ventana de dos o tres años en los que pasamos de gráficos planos y simplones a *I, Of The Mask*, el cual se dirigía a la cúspide de lo que era posible". El lado negativo, sin embargo, de llevar al Spectrum a sus límites fueron las restricciones que se aplicaron al protagonista de *I, Of The Mask*, al que Sandy puso a correr a través de los pasillos de su laberinto y a volar en las fases de los portales con ayuda de un jet en su espalda. "Hubiera hecho un héroe que pudiese trepar y mover sus brazos, pero estaba muy limitado técnicamente", reflexiona Sandy. "Era realmente complicado hacer que caminara, y no veías que sus pies tocaran el suelo. El traje con el jet fue un homenaje a *Jet Pac*, uno de los juegos que más admiraba. Ultimate trajo ese nivel de profesionalidad que te dejaba boquiabierto. Era como si hubiesen llegado de otro planeta".

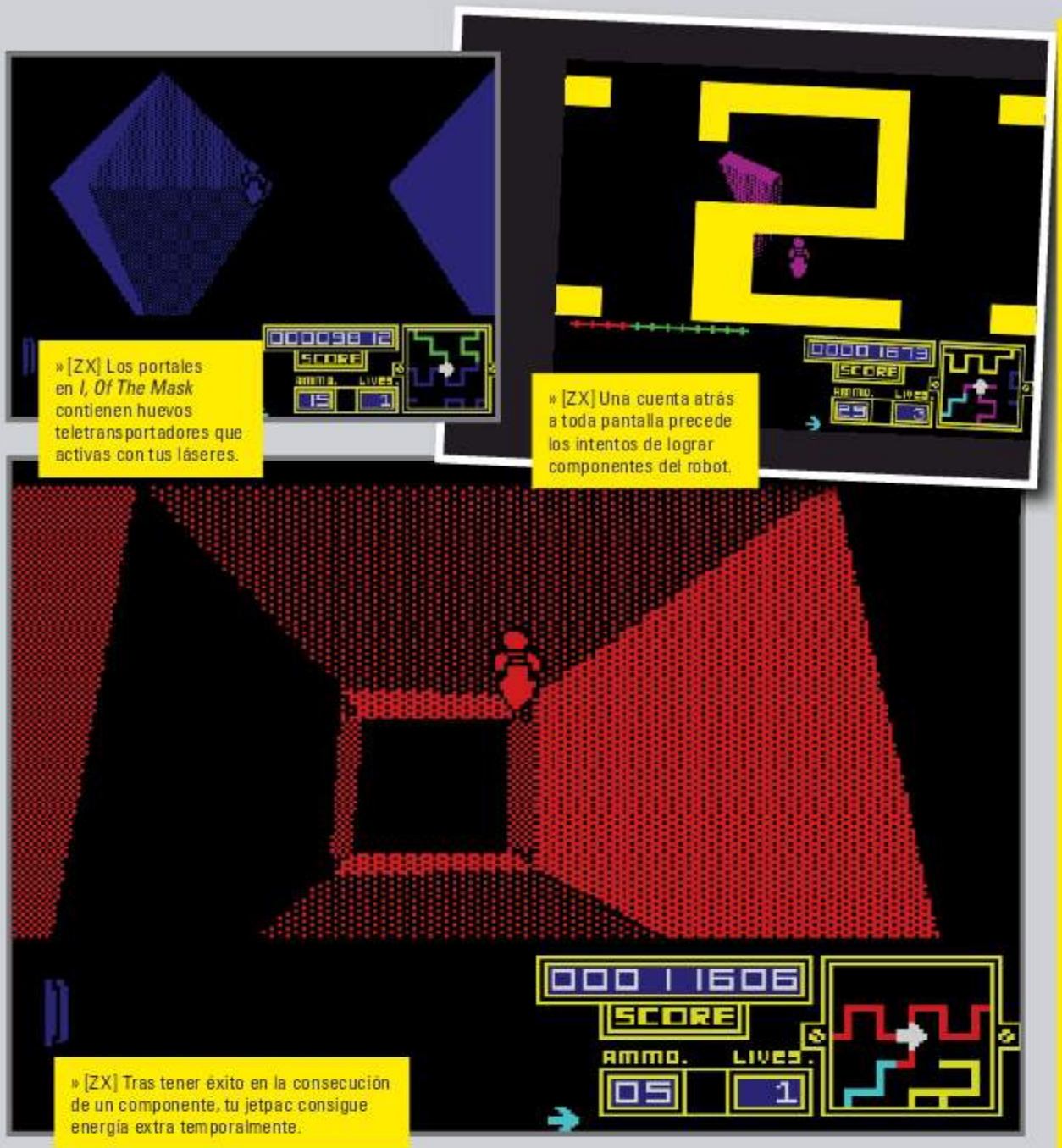
El vibrante y colorido laberinto en el corazón de *I, Of The Mask* también parecía provenir de otro planeta, lo que no es una sorpresa teniendo en cuenta una de las principales inspiraciones para el juego. "Me influenció el *Alien* original", reconoce Sandy, "pero lo que imaginé en mi mente era mucho mejor que lo que conseguí finalmente. Me hubiera encantado haber tenido un entorno libre, pero no podía hacer algo así entonces. *I, Of The Mask* podría haber sido un *Wolfenstein 3D*, pero parte de la jugabilidad fue dictada por lo que era técnicamente posible".

El segundo aspecto técnico de la jugabilidad de *I, Of The Mask*, sus fases aéreas, permitía al héroe teletransportarse por su mundo para darle la oportunidad de recolectar partes de un robot, que se conseguían disparando a unos cristales con forma de huevo. "No sabía que a aquellos huevos les llamaban 'cristales' en las instrucciones", puntualiza Sandy, "en mi mente eran huevos. *Alien* ya estaba por ahí cuando era estudiante de arte, y recuerdo quedarme muy impactado con esa escena en la que la parte superior del huevo se abre y un alien sale disparado. Así que en mi cabeza existía una asociación entre *I, Of The Mask* y *Alien*".

» [ZX] Los zombis se volvían rojos, rabiosos y mortales si caminabas frente a ellos.

» [ZX] El amenazante robot de *I, Of The Mask* aparece cuando caminas a través de algunos muros.

» [ZX] Las intersecciones en *I, Of The Mask* llevan a pasillos de diferentes tonalidades que contienen componentes con códigos de color.



» [ZX] Los portales en *I, Of The Mask* contienen huevos teletransportadores que activas con tus láseres.

» [ZX] Una cuenta atrás a toda pantalla precede los intentos de lograr componentes del robot.

» [ZX] Tras tener éxito en la consecución de un componente, tu jetpac consigue energía extra temporalmente.

"Los primeros juegos de Spectrum no lo exprimían. I, Of The Mask lo estaba llevando a la cúspide de lo que era posible"
SANDY WHITE

El arma láser del héroe también mostraba ese interés en un mundo de ciencia ficción, en claro contraste con las armas de sus juegos previos. El láser, aparte de para hacer estallar huevos, se necesitaba para disparar a las partes del robot. "Habíamos dado el salto a la perspectiva 3D, así que ¡también dejamos atrás las armas primitivas!", se entusiasma Sandy. "Además, el láser era más fácil de renderizar. Fue también una decisión artística optar por el láser en lugar de las granadas o las ráfagas de aire".

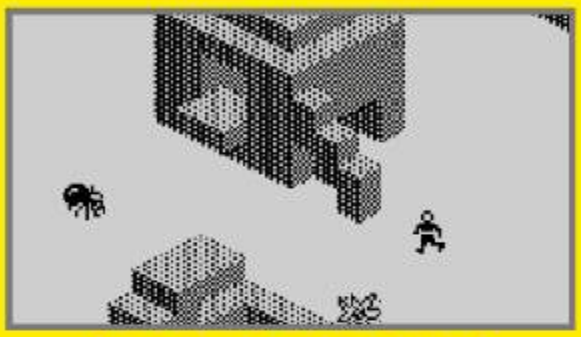
También el objetivo último de ensamblar un robot gigante tiene mucho que ver con clásicos de la ciencia ficción. "Me fascinaban los robots de las películas, como Gort o Robby. En la práctica, podrías haber ido simplemente marcando cruces en un inventario, pero recolectar partes de un robot me parecía una representación mejor. La idea era que, una vez recogidas todas las piezas, el robot reviviera, pero no fue así. El juego simplemente acababa". A pesar de los problemas finales, y de quedarse corto respecto a la visión que tenía inicialmente, *I, Of The Mask* obtuvo notas incluso mejores que sus predecesores. Tristemente, vendió poco. "*I, Of The Mask* era una pesadilla", afirma Sandy. "Llegamos a programar durmiendo solo dos horas al día, a base de cafeína y con un despertador que te levantaba cuando apenas te habías metido en la cama. Veía alucinaciones, formas ante mis ojos, y cómo aquello pudo llegar a salir a la venta es... una locura".

Poniendo punto y final a esta experiencia, Sandy y Angela se introdujeron en el desarrollo para Amiga, pero, como Sandy explica, su cuarto proyecto acusó la falta de una dirección, y a serie que empezó con *Ant Attack* se quedó en una trilogía. "*Dick Special* comenzó como una película de animación, una animación plana en un entorno isométrico", explica Sandy. "Había un pequeño perro, y Dick era un detective, o ese era el plan de Angela. Ella se lanzó a desarrollar la narrativa, y yo aún estaba interesado en el lado más técnico, así que supongo que podría haber salido casi cualquier cosa desde mi punto de vista, yo solo quería hacer cosas innovadoras".

ESTADIOS DE EVOLUCIóN:

EL ARMA ELEGIDA

De las rústicas granadas a los láseres futuristas



ANT ATTACK

Estrictamente, el juego tiene dos armas: tus pies y las granadas. Tienes la opción de saltar sobre tus hormigas oponentes tanto como desees, aunque esto so lo las atonta. Si quieres un efecto más permanente, puedes lanzarles un número limitado de proyectiles explosivos.

ZOMBIE ZOMBIE

A diferencia de las hormigas, saltar sobre zombis solo hace que te coman, así que aquí lanzas ráfagas de aire al los no-muertos. Esto solo los manda en otra dirección, así que tu arma real será el valor. Y tienes que usarlo engañando a los zombis para que caigan desde las alturas, despachurrándose.

I, OF THE MASK

No hay amenazas en *I, Of The Mask*, pero sus fases aéreas requieren de un arma con proyectiles, más concretamente de un láser. Su propósito es activar más que destruir; en los portales del juego activa los huevos que te teletransportan, aparte de usarse para transferir los componentes del robot.

2:54 76%
Mi Carpeta

PC Engine mini

LA LEYENDA JAPONESA

LO QUE TIENES QUE SABER

LANZAMIENTO (JAPÓN) 19 de marzo de 2020
PRECIO 109.99 €
DISTRIBUIDOR Disponible de forma exclusiva a través de Amazon en diferentes países
ACCESORIOS
Turbo Controller 24.99 €, Turbo Tap 29.99 €

Página 61 Página 62 Página 63

DESDE SU IRRUPCIÓN EN JAPÓN EN 1987, PC ENGINE FUE LA CONSOLA DE IMPORTACIÓN SOÑADA POR JUGADORES DE TODA EUROPA. HAN TENIDO QUE PASAR MÁS DE 30 AÑOS PARA QUE KONAMI Y M2 GLOBALICEN EL BRILLANTE E IRREPETIBLE LEGADO DE LA MARAVILLA BLANCA DE NEC

TEXTO DE NICK THORPE

PC Engine Mini es, con diferencia, la pieza de hardware más fascinante de la reciente ola de sistemas retro. Seguro que algunos de vosotros estaréis pensando, "Vaya, es una sentencia de apertura demasiado atrevida", después de haber leído esto. Pero es cierto, aunque sea solo por una simple razón, Konami ha decidido poner a la venta PC Engine Mini en Europa [NdT: pero no en España, al menos oficialmente]. Aunque la consola gozó de cierta popularidad entre los importadores de Reino Unido gracias a la cobertura de la revista *Mean Machines*, y obtuvo un razonable éxito en Francia a través de Sodipeng, subsidiaria de Guillemot, nunca protagonizó un desembarco adecuado en el viejo continente. Incluso contó con un loable intento de distribución en España. Esa posible ausencia de nostalgia asociada a SNES, Mega Drive o C64 Mini podría afectar a su acogida, pero, más que una desventaja, creemos que se trata de una nueva y merecida oportunidad.

PC Engine siempre ha sido un sistema bastante difícil de gestionar. Su origen exótico a través de importación, raramente lo convertía en una compra impulsiva, y las diversas combinaciones de modelos y complementos resultaban intimidantes para un coleccionista inexperto. Nunca ha existido una recopilación de PC Engine para consolas actuales, e incluso el más que decente catálogo de la Virtual Console olvidó títulos de SuperGrafx y Arcade CD-ROM. Aunque muchos jugadores conocieron la PC Engine gracias a la cobertura sobre juegos importados de revistas como *C&VG*, estos factores han reservado el sistema exclusivamente para el amante del retro más aventurero. Por todo ello, PC Engine Mini representa una gran oportunidad. Por primera vez podemos acceder, de forma cómoda y asequible, a esta introducción de lujo al genial sistema de NEC, posiblemente la encarnación Mini más atractiva hasta el momento a tenor del excelente catálogo de juegos que la completa.

Atención lectores, si recordáis aquellas capturas de pantalla en las revistas de finales de los ochenta pero nunca tuvisteis oportunidad de probar sus juegos, deberíais estar muy interesados. Si ya caíste bajo el embrujo PC Engine, pero aun así no estás dispuesto a pagar una fortuna por *Sapphire*, deberías estar interesado. Y si no sabes absolutamente nada acerca de PC Engine pero adoras los juegos de cuando las 2D dominaban el mundo y buscas nuevos clásicos, también deberías estar interesado.

Para saber más sobre la consola nos fuimos hasta Konami a probar la versión europea de la máquina, la PC Engine CoreGrafx Mini, aunque ya tuvimos en nuestras manos recientemente la encarnación japonesa. Aprovechamos para hablar con Richard Jones, senior brand manager de Konami, quien nos explicó por qué la compañía ha decidido crear esta máquina. "Inicialmente consideramos traer la PC Engine de vuelta en 2018. Occidente había tenido un acceso muy limitado a la consola históricamente, pero sabíamos que muchos admiradores se volverían locos con su regreso. Los entusiastas del sistema eran nuestra máxima prioridad, y queríamos darles algo que siempre habían soñado, así como ofrecer a una nueva generación la oportunidad de probar la máquina y sus clásicos por primera vez".

Pero, ¿Konami tenía claro el atractivo del sistema para esos jugadores que no sienten nostalgia? "PC Engine Mini tiene una gran y brillante colección de clásicos a los que volver a jugar, además de títulos maravillosamente extraños que casi nadie había probado antes, como *Appare! Gateball*. PCE Mini es una especie de cápsula del tiempo única que reproduce fielmente la etapa vital de una consola que Europa no pudo disfrutar, y que, además, sirve como presentación a un sistema que definió gran parte de la historia del videojuego" comenta Richard. "Para mí, personalmente, la posibilidad de jugar a *Castlevania* (*Akumajou Dracula X: Chi No Rondo*) con un mando de PC Engine aporta un nivel de autenticidad inmejorable. Por no mencionar a Bonk trepando por las paredes a mordiscos, ¡alucinante!".

Sentíamos curiosidad sobre cómo Konami había gestionado el tema del hardware, dado que, actualmente, no es una de sus máximas fortalezas. "Konami cuenta con una larga historia de innovación en el desarrollo de hardware, pero como bien decís, es terreno inexplorado para Konami Digital Entertainment". dice Richard, recordándonos el inmenso catálogo de periféricos y coin-ops generado por la compañía. "Para PC Engine Mini, nos asociamos con el popular y veterano fabricante de hardware y periféricos Hori. Controlaron todo el desarrollo y la producción del hardware junto a nuestros equipos en Japón".

Los jugadores japoneses contaban con la PC Engine blanca original y el publico norteamericano tendría su TurboGrafx-16 miniaturizada, pero Europa no estaba representada por ningún modelo específico. Había que decidir qué modelo representaría a la primera PC Engine oficial del viejo continente, ya que del malogrado lanzamiento de la TurboGrafx PAL nadie quería acordarse. El modelo elegido fue la variante

HIROMASA IWASAKI

ESTE VETERANO DESARROLLADOR DE PC ENGINE NOS CUENTA EL FENÓMENO PC ENGINE DESDE LA PERSPECTIVA JAPONESA

Participaste en dos videojuegos incluidos en PC Engine Mini, *Ys Book I & II* y *Tengai Makyouu II*. ¿Qué sientes al saber que están recopilados en ella?
Estoy muy contento de que tres de mis juegos favoritos, *Tengai Makyouu II*, *Ys Book I & II* e *Ys I & II* (Japón) vuelvan a estar de actualidad. *Ys Book I & II* es el único juego por el que gané un premio, el GOTY de 1990, así que estoy realmente orgulloso de ello.

Ys Book I & II presenta muchas diferencias entre la versión japonesa y la occidental. Cambié todo, pero la historia y la jugabilidad permanecieron intactas, por eso me gustaría que probarais la edición japonesa para apreciar los cambios.

PC Engine fue la primera consola que contó con CD-ROM, utilizabais tecnología muy avanzada. ¿Disfrutaste mucho trabajando para esta máquina? ¿Qué tenía de bueno y de malo?
Disfruté mucho, pero la cantidad de RAM (64KB más 64KB) era realmente escasa. Cada día, el código no "cabía" en la RAM y teníamos que reducirlo. Buddy [Hiroshi] Hasegawa decía, '*Ys* está siempre fuera de memoria.'

Participé en la creación del entorno de desarrollo de CD-i entre 1985 y 1987 antes de utilizar el CD-ROM de PC Engine. Así que conocía las fortalezas y debilidades del CD en aquel momento. Su potencia era la capacidad y el sonido del CD (la calidad de sonido ADPCM era muy baja al principio, por eso no quise utilizarlo). Sus debilidades eran los tiempos de acceso y de carga. En aquella etapa, los usuarios estaban acostumbrados a la velocidad del cartucho/tarjeta ROM y su conexión directa al ordenador/consola (menos habitual actualmente), lo que significaba acceso inmediato. Por lo tanto, los usuarios no estaban familiarizados con los tiempos de carga. Además, como el CD tiene CLV [constant linear velocity], sabía que el tiempo de búsqueda iba a ser lento.

Si comprimíamos los datos y evitábamos cargarlos el mayor tiempo posible, podíamos usar el audio del CD para la banda sonora y, dado que no había carga, los usuarios no percibían esa lentitud. Así que utilicé tres reglas básicas en aquel momento: utilizar audio y voces de CD cuando el usuario iniciaba el juego; mostrar animación cuando se iniciaba el juego, y no cargar durante el mayor tiempo posible. Porque sin cargas, nadie piensa en la lentitud [risas].

El software de PC Engine apareció en varios formatos: HuCard, CD-ROM, Super CD-ROM, etc. Además de la cantidad de espacio de almacenamiento (o memoria para CD/Super CD), ¿había mucha diferencia a la hora del desarrollo?
Sí y no. La diferencia entre CD-ROM y HuCard era notoria, pero entre CD-ROM y Super CD-ROM era solo la cantidad de RAM. Algunos títulos ofrecían minijuegos en la pantalla de advertencia 'Este es un juego para Super CD-ROM'.

La PC Engine tuvo una distribución complicada en algunos países de Europa, por lo que muchos usuarios de consola no saben casi nada sobre ella. ¿Qué opinan los jugadores japoneses sobre la PC Engine en la actualidad?
En Japón, PC Engine fue la segunda máquina más vendida del mercado. Mucha gente recuerda a PC Engine como la primera consola CD-ROM de la historia.

Algunos juegos de PC Engine Mini son versiones de TurboGrafx, como *Bonk's Revenge* o *Lords Of Thunder*, incluso en Japón. ¿Qué opinas sobre esto?
Muchos de estos juegos no requieren gran nivel de inglés, así que me ilusiona verlos en ese idioma. En resumen, no me importa, estoy deseando probarlos.

Además de tus propios juegos ya mencionados, ¿qué otros títulos del catálogo de PC Engine Mini podrías considerar tus favoritos?
Tokimeki Memorial y *Blazing Lazers*. De hecho, trabajé en la adaptación y balanceo de dificultad de *Blazing Lazers* en su momento.

"AL INCLUIR TÍTULOS DE PC ENGINE Y TURBOGRAFX-16, HEMOS LOGRADO QUE LA PCE MINI SEA ATRACTIVA PARA TODOS LOS USUARIOS"
RICHARD JONES

CoreGrafx. "Al utilizar el diseño de PC Engine CoreGrafx para Europa, pensamos que sería una gran oportunidad para resaltar algunas de las numerosas iteraciones de hardware de su historia. Nuestro deseo es facilitar a la comunidad algo único, algo que no pudimos proporcionar en 1987". explica Richard.

Aunque algunos no estén de acuerdo con el diseño elegido, el producto es de gran calidad. Como otras mini consolas, la PC Engine CoreGrafx Mini es una réplica fiel del modelo original, aunque dado que la PC Engine primigenia ya era muy pequeña, la versión Mini no supone una gran reducción de tamaño e irónicamente parece algo mayor que las otras réplicas. Hay cambios importantes: las conexiones de alimentación y HDMI están en la parte posterior (tapita naranja extraíble) en vez de a los lados, y cuenta con dos puertos USB para mandos en lugar del conector único del original. Se incluye un mando en el pack con switches turbo incluidos, como el que acompañaba a la CoreGrafx en diciembre de 1989. Los mandos extra se venden por separado, al igual que el Turbo Tap, idóneo para que puedan participar hasta cinco jugadores en *Bomberman 94* o *Dungeon Explorer*.

La parte del software ha sido gestionada por M2, que también se encargaron de esta misión en la genial Mega Drive Mini. "M2 tiene un currículo intachable a la hora de emular algunos de los clásicos más queridos de la historia. Konami ya había trabajado con M2 y desde el principio ya teníamos claro que M2 sería capaz de acometer el desafío de entregar en perfectas condiciones una PC Engine y sus mejores títulos al usuario actual", dice Richard. "Estamos fascinados con la atención al detalle que muestra el diseño de la interfaz del usuario, incluidos los toques creativos que añaden una pátina extra de encanto a la consola".

El menú es a la vez funcional y divertido, con detalles de buen hacer que contaremos más adelante. Las opciones de visualización son 4:3, pixel perfect, stretched 16:9 widescreen, cada una con filtro CRT opcional y varios fondos de pantalla. La quinta opción es puro homenaje al sistema, ya que emula el modo PC Engine GT/TurboExpress gracias a un filtro con apariencia de LCD añejo. Nuestras primeras sensaciones sobre la emulación son muy buenas, ya que todos los juegos se veían y sonaban auténticos.

Pero la emulación no sirve para nada sin buenos juegos, por lo que el proceso de selección de títulos por parte de Konami estuvo calculado a conciencia para resaltar el exclusivo atractivo de PCE. "Con una biblioteca de juegos tan rica, y muchos de ellos siendo relativamente desconocidos para el público occidental, la decisión fue difícil". dice Richard. "Comenzamos considerando a todos los títulos como posibles candidatos, pero queríamos lograr un justo equilibrio de juegos populares al tiempo que ofrecíamos a los usuarios la oportunidad de descubrir lanzamientos exclusivos del sistema. Con esta selección esperamos llegar al corazón tanto de nuevos jugadores como de seguidores más veteranos".

Curiosamente, la consola de Konami difiere del resto de sistemas Mini en el enfoque global de su catálogo. Independientemente del sistema que adquieras, obtendrás juegos japoneses y norteamericanos. "PC Engine atesora una sólida historia en Japón y en Norteamérica, donde fue bautizada como TurboGrafx-16. Al incluir títulos de PCE y TG-16, hemos logrado que la PC Engine Mini sea atractiva para todos los usuarios", explica Richard. "Por ejemplo, JRPG con mucho texto como *Ys Book I & II*, *Dungeon Explorer* o *Neutopia*, habrían sido indescifrables sin versiones TG-16. Desgraciadamente, esto no fue posible con todos los títulos: *Snatcher* y *Akumajou Dracula X: Chi No Rondo* [*Castlevania: Rondo Of Blood*], entre otros, nunca aparecieron en TG-16".

Aunque este enfoque no es común, creemos que funciona bien con PCE. Contactamos en el propietario de la PC Engine Software Bible (www.pcengine.co.uk), Paul Weller, para conocer una segunda opinión y llegó a una conclusión similar. "En Reino Unido, la mayoría de las colecciones de PC Engine comenzaron con juegos japoneses. Personalmente, solo compraba juegos de CD localizados en inglés cuando eran RPG o la versión japonesa era muy cara o no estaba disponible". comenta Paul. "Los usuarios de TG-16 se perdieron

TRASTEANDO CON LA ENGINE

ECHAMOS UN VISTAZO AL MENÚ DE PC ENGINE MINI PARA CONTAROS TODO LO QUE OFRECE

1 El menú principal estará tematizado según la región de juegos elegida. CoreGrafx para Japón o TurboGrafx para Norteamérica. Puedes cambiar el menú japonés a PC Engine.

2 Cuando activas un juego, la tarjeta HuCard se introduce en este slot. Si eliges un título en CD-ROM, se introducirá la System Card apropiada, acompañada del sonido chirriante del CD.

3 El título de los juegos se muestra en esta barra, con los nombres japoneses romanizados para facilitar su lectura. A la izquierda se replica la spine card para mostrar el formato del juego.

4 Las carátulas de cada juego se muestran grandes y bellas, en el centro de la pantalla. Si prefieres buscar rápidamente, las miniaturas situadas sobre las portadas pueden ayudarte.

5 PC Engine-kun, la pequeña mascota de la consola, deambula por el fondo de la pantalla del menú. Puedes desactivar esta opción, pero serás considerado un asno sin alma si lo haces.

6 Curiosamente, solo puedes ver los juegos de la misma región simultáneamente y no como un listado total. Para cambiar de PC Engine a TurboGrafx o viceversa, presiona el botón de la esquina inferior derecha.

7 Puedes almacenar hasta cuatro partidas por juego. Si hay partidas salvadas se mostrarán iconos de la PC Engine con unidades Ten No Koe 2 acopladas. Un bonito guiño al periférico.

8 Este pequeño icono representa cuántos jugadores permite cada título. La mayoría son para uno o dos, pero hay algunos que permiten hasta cinco, eso sí, te hará falta un Turbo Tap.

9 Aquí gestionaremos los ajustes. Los más interesantes son los temas del menú, los fondos de pantalla y las opciones de visualización. También puedes configurar idioma y ver créditos.

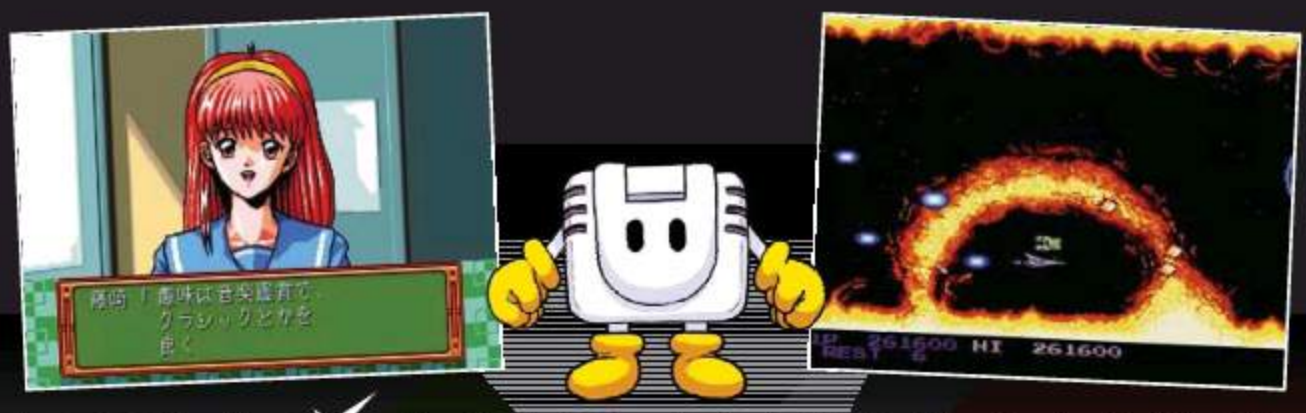
10 Esta opción te permitirá ordenar los títulos por formato, fecha de lanzamiento o alfabéticamente. Desgraciadamente, no existe la opción de ordenarlos por soporte multijugador.

» [PC Engine Mini] A pesar de no ser el sistema más popular, PC Engine atesora uno de los mejores *Castlevania*.

» [PC Engine Mini] *Galaga 88* de Namcot fue rebautizado para el mercado norteamericano como *Galaga 90*.

» [PC Engine Mini] Un juego como *Sapphire* te costará, fácilmente, lo mismo que seis PC Engine Mini.

» [PC Engine Mini] Millones de usuarios de PC Engine no pudieron disfrutar con *Ghouls'N Ghosts* de SuperGrafx.



ROMPIENDO FRONTERAS

O CÓMO OFRECER UNA EXPERIENCIA GLOBAL EN LAS TRES MÁQUINAS

A diferencia de las otras consolas "mini", la PC Engine ofrece un listado de títulos casi idéntico para cada región, gracias a una equilibrada mezcla entre versiones japonesas y estadounidenses. Una buena decisión, ya que la ausencia de títulos japoneses restaría mucho atractivo al sistema. Los usuarios occidentales se perderán el RPG de Hudson *Tengai Makyou II* y el popular simulador de citas de Konami *Tokimeki Memorial*, ambos en lenguaje nipón. Para compensarlo, contarán con *Salamander*. La otra diferencia en términos jugables es *Splatterhouse*, la versión USA elimina iconografía religiosa y tiñe de rojo la máscara de Rick, mientras que la edición japonesa no está censurada. La mayor diferencia entre las tres máquinas es su carcasa.

LOS JUEGOS

	FORMATO ORIGINAL	REGIÓN	CORE GRAFX mini	PC Engine mini	TURBOGRAFX MINI
Air Zonk	HuCard	US	✔	✔	✔
Aldynes	SuperGrafx	JP	✔	✔	✔
Alien Crush	HuCard	US	✔	✔	✔
Appare! Gateball	HuCard	JP	✔	✔	✔
Blazing Lazers	HuCard	US	✔	✔	✔
Bomberman 93	HuCard	US	✔	✔	✔
Bomberman 94	HuCard	JP	✔	✔	✔
Bomberman: Panic Bomber	Super CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Bonk's Adventure	HuCard	JP	✔	✔	✔
Bonk's Revenge	HuCard	US	✔	✔	✔
Cadash	HuCard	US	✔	✔	✔
Castlevania: Rondo Of Blood	Super CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Chew Man Fu	HuCard	US	✔	✔	✔
China Warrior	HuCard	JP	✔	✔	✔
Cho Aniki	Super CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Dragon Spirit	HuCard	JP	✔	✔	✔
Dungeon Explorer	HuCard	US+JP	✔	✔	✔
Fantasy Zone	HuCard	JP	✔	✔	✔
Galaga 88	HuCard	JP	✔	✔	✔
The Genji And The Heike Clans	HuCard	JP	✔	✔	✔
Ghouls'N Ghosts	SuperGrafx	JP	✔	✔	✔
Ginga Fukei Densetsu Sapphire	Arcade CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Gradius	HuCard	JP	✔	✔	✔
Gradius II: Gofer No Yabou	Super CD-ROM	JP	✔	✔	✔
JJ & Jeff	HuCard	US	✔	✔	✔
Jaseiken Necromancer	HuCard	JP	✔	✔	✔
Lords Of Thunder	Super CD-ROM	US	✔	✔	✔
Military Madness/Nectaris	HuCard	US+JP	✔	✔	✔
Moto Roader	HuCard	US	✔	✔	✔
Neutopia	HuCard	US+JP	✔	✔	✔
Neutopia II	HuCard	US+JP	✔	✔	✔
New Adventure Island	HuCard	US	✔	✔	✔
Ninja Gaiden	HuCard	JP	✔	✔	✔
Ninja Spirit	HuCard	US	✔	✔	✔
Parasol Stars	HuCard	US	✔	✔	✔
Power Golf	HuCard	US	✔	✔	✔
Psychosis	HuCard	US	✔	✔	✔
R-Type	HuCard	US	✔	✔	✔
Salamander	HuCard	JP	✔	✘	✔
Seirei Senshi Spriggan	CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Snatcher	Super CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Soldier Blade	HuCard	US	✔	✔	✔
Space Harrier	HuCard	US	✔	✔	✔
Splatterhouse	HuCard	US+JP	✔	✔	✔
Spriggan Mark 2: Re-Terraform Project	Super CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Star Parodier	Super CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Super Darius	CD-ROM	JP	✔	✔	✔
Super Momotaro Dentetsu II	HuCard	JP	✔	✔	✔
Super Star Soldier	HuCard	JP	✔	✔	✔
Tengai Makyou II: Manji Maru	Super CD-ROM	JP	✘	✔	✘
Tokimeki Memorial	Super CD-ROM	JP	✘	✔	✘
Valkyrie No Densetsu	HuCard	JP	✔	✔	✔
Victory Run	HuCard	US	✔	✔	✔
Ys Book I & II	CD-ROM	US+JP	✔	✔	✔

"KONAMI HA HECHO UN GRAN TRABAJO AL ELEGIR UNA AMPLIA VARIEDAD DE GÉNEROS PARA LA PCE MINI"
PAUL WELLER

» [PC Engine Mini] M2 ha incluido más opciones de visualización que en MD Mini.

» [PC Engine Mini] El filtro CRT es bastante acusado, al igual que en Mega Drive Mini.

infinidad de material fantástico, así que ahora podrán disfrutar con juegos chiflados como *Cho Aniki* o divertidos títulos de acción como *The Legend Of Valkyrie*. Es genial que las compañías ahora no tengan miedo de lanzar juegos multiregión, aunque es una pena que algunos de ellos sean injugables".

Además de adoptar un enfoque inusual para la selección regional, Konami ha incluido gran cantidad de títulos, un total de 57 (58 en la versión japonesa), aunque analizaremos esa cifra más adelante. En cualquier caso, es un catálogo repleto de grandes éxitos que toca todos los géneros, con títulos que se han revalorizado con el tiempo y, como indica Paul, que representa con brillantez la biblioteca del sistema. "Bajo una mirada inexperta, sería fácil asumir que la mayor parte de la biblioteca de PC Engine consiste en shoot'em ups, y aunque en parte es cierto, hay muchos otros géneros que están bien representados", dice. "Konami ha hecho un gran trabajo al elegir una amplia variedad de géneros para la Mini, así como elegir juegos primigenios y posteriores que muestran cómo los desarrolladores fueron capaces de forzar los límites de la máquina a lo largo de los años".

Sin duda, la consola es una compra ineludible para los fanáticos de los shoot'em ups, ya que se incluyen más de una docena, desde las brillantes con-

versiones de *R-Type* o *Gradius*, hasta clásicos exclusivos de la talla de *Blazing Lazers* y *Soldier Blade*. Sin embargo, la generosa cantidad de juegos incluidos implica que hay mucha variedad. "Los highlights son fácilmente predecibles para cualquiera que conozca el catálogo de PCE: *Dracula X* es uno de los claros referentes de la lista, seguido por *Lords Of Thunder*, los títulos de *Bonk* o *Dungeon Explorer*", asegura Paul. "La inclusión de *Ys Book I & II* es determinante para mí, es mi juego favorito de PC Engine y merece la pena tenerlo solo por su épica banda sonora. También es entrañable encontrarse con *Star Parodier*, una magnífica parodia de la saga shoot'em up *Star Soldier* de Hudson al más puro estilo *Parodius*".

Otra gran noticia sobre PC Engine Mini es la forma en que abarca de manera integral la biblioteca del sistema. Mega Drive Mini nos encantó y se realizó un gran trabajo para mostrar su biblioteca, pero habría resultado genial que incluyera lo mejor de Mega-CD y 32X en su pequeña carcasa. PC Engine Mini va mucho más allá en este sentido. "Me sorprendió ver un par de títulos de SuperGrafx", dice Paul. "*Daimakaimura* [*Ghouls'N Ghosts*] es una conversión excelente, pero *Aldynes* no es tan redondo. Aunque realmente no había mucho más donde elegir".

El catálogo de PC Engine Mini incluye títulos de HuCard, juegos de CD-ROM, Super CD-ROM y Arcade CD-ROM, e incluso un par de referencias de la malograda SuperGrafx. La única omisión son los lanzamientos LD-ROM basados en formato LaserDisc, que solo estaban disponibles para usuarios de LaserActive. En resumen, podéis estar seguros de que vais a disfrutar de la experiencia PC Engine al completo, desde los primeros éxitos hasta los juegos que utilizaron todo su potencial.

Es evidente que todas las consolas Mini ofrecen algún título de menor calidad y PC Engine no es la excepción, aunque en este caso se deba más a problemas de idioma que a la calidad en sí. "Dado que la selección de juegos varía entre regiones, algunas de las propuestas son muy locas" añade Paul. "*Appare! Gate Ball* es un juego terriblemente simple basado en el croquet, *Super Momotaro Dentetsu II* contiene demasiado texto japonés como para que pueda ser disfrutado por jugadores occidentales, al igual que algunos de los JRPG que incluye. *Snatcher* tampoco está traducido, y aunque es una auténtica maravilla, frustrará a todos aquellos que no entiendan qué está sucediendo. No entiendo por qué Konami no reemplazó estos títulos (y los duplicados en ambas regiones) por juegos más accesibles, especialmente por más clásicos de CD que realmente mostraban el potencial de la máquina".

Por supuesto, como aprendimos de PlayStation Classic, las consolas retro se definen tanto por lo que falta como por lo que incluyen, aunque Paul cree que la mayoría de los juegos clave han sido incluidos. "El único caso inexplicable es *Gate Of Thunder*" señala. "Desarrollado por ex-miembros de Technosoft, es uno de los grandes shooters de la época y de todos los tiempos, en mi opinión. Estoy muy decepcionado por su ausencia".

Como curiosidad, creemos que *Appare! Gateball* supone una simpática y exótica aportación, pero su recorrido es difícil de calcular. Sin embargo, la crítica sobre *Snatcher* es algo de lo que tomamos nota, y no es el único título japonés con el que sufrirán los jugadores, enamorarse de *Necromancer* también resultará difícil. "*Snatcher* es un juego muy importante en la historia de PC Engine, y en la del videojuego en general, pensamos que dejarlo fuera supondría un flaco favor para el legado de la consola y para nuestros seguidores". asegura Richard, cuando le preguntamos por la inclusión de ambos títulos". *Necromancer* es un interesante RPG por turnos, que muestra otro género que el usuario occidental de PC Engine se perdería al no incluirlo".

» [PC Engine Mini] Un maravilloso detalle: podemos elegir formato PC Engine GT con títulos japoneses o una Turbo Express para jugar con el catálogo USA.

Abandonamos la visita a Konami con una impresión muy positiva del sistema y sus juegos, con pocas cosas de las que quejarnos. Bueno, un par de ellas. Primero, si bien PC Engine Mini contiene más juegos que las versiones Mini de SNES o Mega Drive, creemos que promocionar el sistema como si incluyera 57 juegos es engañoso. Cinco títulos están duplicados, así que deberíamos contabilizar 52. Aún así ofrece un extenso catálogo pero no tan distanciado como el marketing nos hace creer. Además, como señaló Paul, encontrarás juegos imposibles de entender sin saber japonés. Por un lado es comprensible, ya que estos títulos nunca aparecieron en inglés para PC Engine y no sería tarea sencilla adaptarlos. Pero por otro, M2 tiene la reputación de ir más allá en proyectos como este, y dado que existe un script en inglés para *Snatcher* de Mega-CD, suponemos que habrá sido un problema de presupuesto.

El segundo problema que hemos detectado es que M2 ha utilizado, una vez más, al primo más cercano del enfoque de escalado, lo que provoca cierto brillo horizontal en el scroll de algunos juegos al utilizar la modalidad 4:3. Esto puede suavizarse con el uso del filtro CRT o un modo de vídeo diferente, pero nos gustaría haber tenido alguna opción más de interpolación.

Son solo algunas objeciones que no le restan ni un ápice de calidad a un nuevo y poderoso sistema Mini que se ha permitido el lujo de ocultar jugosos secretos en su interior (botón Select mediante) como versiones mejoradas, llamadas near Arcade, de *Gradius*, *Nemesis* y *Fantasy Zone*, modo Caravan para *Soldier Blade* y dos sorpresas en el *Tokimeki Memorial*. Estamos deseando comprobar cómo recibirán los jugadores europeos a este genial y único sistema en su versión Mini y ya que estamos en suelo Konami, ¿por qué no soñar con un MSX Mini en un futuro próximo? De momento, permanecemos cautivos en la mítica consola de NEC.

» [PC Engine Mini] El menú del sistema es claro y fácil de navegar, quizá la única omisión importante es un modo de rebobinado para los juegos.

PC Engine mini CLASICAZOS

Si te estás preguntando por qué debes adquirir una PC Engine Mini o te asalta la duda de a qué obra maestra vas a jugar primero, te vamos a dar quince razones para que no dudes en adquirir una, pero sí para que no sepas por qué juego empezar

AKUMAJOU DRACULA X: CHI NO RONDO
(CASTLEVANIA: RONDO OF BLOOD)

DESARROLLADOR: Konami **AÑO:** 1993 **GÉNERO:** Plataformas

■ Cuando se anunció PC Engine Mini y aún no se había confirmado la incorporación de juegos basados en CD-ROM/Super CD-ROM, una sensación de ansiedad invadió **Retro Gamer**. "¿Qué haremos si no incluye *Castlevania*?" Afortunadamente, Konami no nos decepcionó. Todo esto puede sonar algo dramático, pero estamos ante la auténtica joya de la corona del catálogo de PCE Mini. Atesora las tres claves que debe poseer un juego de referencia en cualquier colección retro: es reconocible por su saga, apetecible por ser difícil de conseguir en su formato original (pagarás más de 120 euros), y sigue siendo sobresaliente a día de hoy.

Rondo Of Blood es un claro descendiente del diseño old school *Castlevania*, aquella etapa de fases lineales y Power-Ups finitos. Olvídate de mapas por desvelar y mejoras tipo RPG introducidos en *Symphony Of The Night*. Podría decirse que es el mejor capítulo en su estilo, incluso con la dura competencia de *Castlevania III* o *Super Castlevania IV*. Si bien no presenta innovaciones impactantes, cada uno de sus aspectos rezuma *Castlevania* en su faceta más refinada. El diseño de niveles es exquisito y no podrás descubrir todo lo que ofrece en la primera partida por culpa de sus cuatro escenarios ocultos. Los duelos contra los jefes son soberbios, destacando la tensión generada por sus pequeñas escenas introductorias. Los gráficos son brillantes, con escenarios que exprimen el hardware de PCE haciendo gala de scroll parallax y enormes y detallados sprites. El audio es impecable, tanto las pistas de CD como el generado por el chip de sonido.

Aunque se puede disfrutar en otros formatos, gracias al *Dracula X Collection* de PSP o el pack digital junto a *Symphony Of The Night*, continúa siendo la razón de mayor peso para adquirir una PC Engine Mini. ¡Soberbio!

R-TYPE

DESARROLLADOR: Hudson Soft
AÑO: 1988
GÉNERO: Shoot'em-up

■ A finales de los años ochenta, esta conversión del clásico arcade de Irem suponía un argumento suficiente como para adquirir una PC Engine, ya que era un auténtico calco de la coin-op. La versión incluida en PCE Mini es la HuCard de TG-16, así que contiene el juego completo, pero sin la música remezclada de la versión CD japonesa.

SPLATTERHOUSE

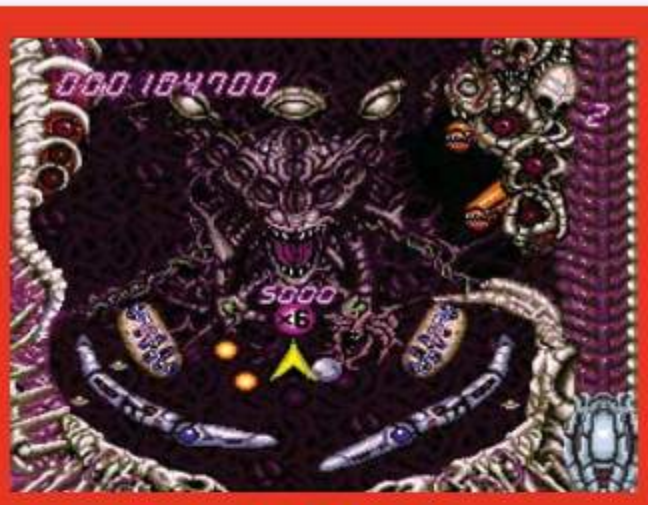
DESARROLLADOR: Namco
AÑO: 1990
GÉNERO: Beat'em up

■ Una excelente conversión del simple, pero enormemente satisfactorio, brawler de terror. Los sistemas americanos y europeos cuentan con la versión TG-16, que le otorga a Rick una máscara roja anti-copyrights y elimina ciertos elementos religiosos. Si deseas la edición japonesa sin censura, tendrás que elegir la PC Engine Mini japonesa.

DAIMAKAIMURA
(GHOULS'N GHOSTS)

DESARROLLADOR: NEC Avenue
AÑO: 1990
GÉNERO: Plataformas

■ Cuando el arcade de plataformas de Capcom llegó a PC Engine, lo hizo con estilo. Por desgracia, fue lanzado para una potenciada SuperGrafx que tuvo un impacto mínimo en el mercado, así que pocos jugadores tuvieron la oportunidad de disfrutar con esta gran conversión. Esta es la mejor forma de hacerlo.



ALIEN CRUSH

DESARROLLADOR: Compile **AÑO:** 1988 **GÉNERO:** Pinball

■ Sabemos que los videojuegos de pinball son buenos cuando hacen cosas que las mesas físicas simplemente no pueden ofrecer. *Alien Crush* lo hace con mucho estilo, un estilo inspirado (¿o podríamos decir 'robado'?) en el trabajo de HR Giger para las películas de *Alien*. Criaturas que brotan de bumpers y actúan como capullos, cabezas de alien convertidas en targets para golpear, bocas y dientes por todas partes... Si bien su estilo gráfico y elementos móviles son geniales, lo mejor de *Alien Crush* son las pantallas de bonus, que nos transportan a mesas diferentes para activar bumpers, destruir ciempiés alienígenas o expulsar cráneos flotantes de una estación espacial. Su único defecto es que la mesa no tiene scroll. Algunos usuarios mostrarán su enfado por no incluir *Devil Crash*, y entendemos la razón, ya que es superior. En cualquier caso, *Alien Crush* es un espléndido pinball y un digno habitante de PC Engine Mini.

BOMBERMAN 94

DESARROLLADOR: Hudson Soft
AÑO: 1994
GÉNERO: Laberintos

■ Tras ser cruelmente ignorado en las Mini de Sega y Nintendo, *Bomberman* tiene la oportunidad de reclamar su legado jugable en PC Engine Mini. Si ya estás familiarizado con el excelente *Mega Bomberman* de Mega Drive entonces te sentirás como en casa, ya que se trata de una conversión casi idéntica con pequeñas variaciones en la banda sonora y algún retoque gráfico.

Si juegas solo, tu misión es eliminar a los enemigos que deambulan por los laberintos y derrotar a los jefes para restaurar el maltrecho Planet Bomber. Pero la reputación de *Bomberman* como gran clásico reside en su faceta multijugador y, como era previsible, se trata de uno de los mejores multi de PC Engine Mini, para hasta cinco jugadores simultáneos vía Turbo Tap. La gran innovación respecto a *Bomberman 93* (también incluido) es la introducción de los Louies, las entrañables monturas de Bomberman. Además de protegerle del primer bombazo le otorgarán poderes adicionales.

DUNGEON EXPLORER

DESARROLLADOR: Atlus **AÑO:** 1989 **GÉNERO:** Action RPG

■ El rey de Odessia tiene una misión para ti, ¡encuentra la piedra Ora y acaba con los invasores que se han apoderado del reino! Antes de partir hacia lo desconocido, cada jugador elegirá un personaje entre varias clases diferentes, incluyendo guerrero, ladrón, bruja, elfo o bardo. Juntos, recorrerán entornos laberínticos luchando contra hordas de enemigos que brotan de generadores. Esto te recordará mucho a *Gauntlet*, y es una buena comparación, pero el juego de Hudson tiene elementos que lo acercan más a un RPG clásico. Puedes ir a tu ritmo y no es necesario que estés engullendo alimentos constantemente, además encontrarás gentes con las que conversar y sencillos puzles.

Dungeon Explorer ya es divertido si juegas solo, pero es su faceta multi lo que hace de él una de las joyas menos conocidas de PC Engine. Admite hasta cinco jugadores vía Turbo Tap, así que si has reunido a varios amigos alrededor de tu PC Engine Mini y estás cansado de los *Bomberman*, este es tu juego. ▶

MILITARY MADNESS

DESARROLLADOR: Hudson Soft **AÑO:** 1989 **GÉNERO:** Estrategia

En este juego de estrategia futurista por turnos, la humanidad ha colonizado la luna. ¡Excelente! Por desgracia, los poderes del eje malvado también han decidido comenzar una guerra por esos lares con el objetivo de atacar por sorpresa la Tierra. ¡Maldición! Toma el mando de las fuerzas aliadas y evita que lleven a cabo su diabólico plan.

Si alguna vez has jugado a alguno de los otros *Nectaris* que siguieron a este (hay versiones para PlayStation y Game Boy entre otras) o a los entrañables *Advance Wars*, la experiencia te resultará familiar. Controlas tropas y vehículos, cada uno con sus fortalezas y debilidades, sobre un escenario con casillas hexagonales y enfréntate a unidades enemigas. Aunque no podrás producir tropas, es posible ganar unidades rivales capturando fábricas enemigas. El juego fue bien acogido en sus inicios y mantiene su prestigio a día de hoy. Y lo mejor de todo, es que gracias a su aparición en el catálogo de PC Engine Mini te permitirá estrujarte los sesos y cambiar de registro entre sesión y sesión de shoot'em ups.

YS BOOK I & II

DESARROLLADOR: Alfa System
AÑO: 1989
GÉNERO: Action RPG

El título primigenio más popular de Falcom emplea, posiblemente, uno de los sistemas de combate más simples de la historia del videojuego. Eso sí, embestir enemigos como si no hubiera un mañana es sorprendentemente placentero y adictivo, además no siempre resultará tan fácil, ya que las populosas mazmorras se convertirán en un gran desafío. Aunque la saga *Ys* no se originó en PC Engine, esta versión es la mejor de todos los ports iniciales. El juego recibió un lavado de cara gráfico total, siendo las secuencias animadas uno de los grandes logros del formato CD-ROM. Del mismo modo, la utilización de CD permitió voces en algunas de estas secuencias, así como arreglos sorprendentes de las inolvidables melodías compuestas por Yuzo Koshiro y Mieko Ishikawa.

BONK'S REVENGE

DESARROLLADOR: Red Company **AÑO:** 1991 **GÉNERO:** Plataformas

Cada consola estaba obligada a tener una mascota en los 90 y la PC Engine tenía a *Bonk*, aunque es posible que te suene más su nombre japonés *PC Genjin*, (que significa algo así como 'PC Hombre Primitivo'), o incluso las versiones PAL de Amiga y Game Boy, bajo la denominación *BC Kid*. Si bien la mascota de Hudson jamás alcanzó el superestrellato de Mario y Sonic, no fue por falta de calidad, ya que *Bonk's Revenge* es un sobresaliente plataformas que representa la cima de la franquicia.

Probablemente ya habrás reparado en el cabezón del chiquillo, lejos de ser solamente otro ejemplo del peculiar estilo 'chibi', resulta ser el rasgo clave del personaje. Mientras *Bonk* deambula por campos y cuevas recolectando fruta, su peculiar manera de deshacerse de los enemigos es asestándoles un poderoso cabezazo, a ras de suelo o a modo de salto de natación en seco. Al ser un cavernícola, no podrá evitar su faceta carnívora, que potencia sus facultades al ingerir ciertos ítems. La primera ingesta le permite lanzar rayos paralizantes, la segunda le hace invencible y lanza fuego.

Bonk's Revenge está repleto de divertidos secretos por descubrir y de toques de dibujos animados que le diferencian del resto de plataformas. Te sacará una sonrisa trepando paredes a dentelladas o mordisqueando el sedal de una caña de pescar enemiga, e incluso al quedarse dormido tras perder una vida. Los escenarios también son una delicia y quizá su punto débil sea la banda sonora. Sin duda, uno de los títulos que encumbró a PC Engine.

PARASOL STARS

DESARROLLADOR: Taito **AÑO:** 1991
GÉNERO: Plataformas

La tercera entrega de la saga *Bubble Bobble* raramente recibe las mismas atenciones que el original y *Rainbow Islands*. Es una lástima, porque es una maravilla, pero resulta comprensible, ya que fue a parar directamente a PC Engine sin pasar por los recreativos. Su estructura es similar al primer capítulo más que a *Rainbow Islands*: el objetivo es eliminar enemigos en pequeños escenarios. Tu arma será una sombrilla, herramienta multidisciplinar que te permitirá planear, protegerte y lanzar enemigos. Sin embargo, su mejor uso será recolectar gigantescas gotas que podrás lanzar para desatar ataques elementales contra el enemigo.

GINGA FUKEI DENSETSU SAPPHIRE

DESARROLLADOR: CAProduction **AÑO:** 1995 **GÉNERO:** Shoot'em-up

■ Si hay un juego que escenifique el inmenso valor de PC Engine Mini, ese es *Ginga Fukei Densetsu Sapphire*, conocido comúnmente como *Sapphire*. Al ser uno de los últimos lanzamientos para el sistema requería todo el poder del formato CD-ROM, Arcade Card incluida, y no se produjo en grandes cantidades. Como resultado de su carestía y creciente reputación, una copia original te costará varios cientos de euros, y eso sin tener en cuenta el hardware necesario para hacerlo funcionar...

Al precisar de la configuración máxima de PC Engine, *Sapphire* limitó su éxito comercial y a la vez lo convirtió en su mayor fortaleza. Con el apoyo del CD-ROM, el enorme aumento de RAM proporcionado por la Arcade Card y los años de programación acumulados, sus desarrolladores fueron capaces de llevar a PC Engine a un nivel de exquisitez visual jamás vista. Además de espectaculares animaciones de sprites, el juego presenta enemigos pre-renderizados en 3D, una técnica muy de moda en aquel momento que en *Sapphire* se utilizó de manera única. Aunque algunos enemigos muy detallados emplean este sistema, los realmente impresionantes son los creados con modelos low-poly y una alta tasa de fps. Son tan convincentes que creerás que el humilde hardware de 1987 está generando imágenes en 3D reales.

Sapphire quizá no rompió moldes en términos de diseño, aunque representa un desafío más que exigente para los amantes del shooter. Sin embargo, más que cualquier otro título de PC Engine Mini, muestra hasta dónde pudo llegar el versátil hardware de Hudson, y merece la pena jugarlo por esa razón.

LORDS OF THUNDER

DESARROLLADOR: Red Company
AÑO: 1993
GÉNERO: Shoot'em-up

■ Este brillante shooter abandonó la temática espacial de su predecesor, *Gate Of Thunder*, y en su lugar nos traslada a un mundo de fantasía gobernado por armamento elemental. Ese no fue el único cambio, ya que se introdujo elección de nivel y tienda de ítems, lo que añadió a su explosivo desarrollo cierto tinte estratégico. Afortunadamente, los desarrolladores mantuvieron su BSO rockera y el apartado gráfico está entre los mejores que podrás disfrutar en PC Engine.

STAR PARODIER

DESARROLLADOR: Kaneko
AÑO: 1992
GÉNERO: Shoot'em-up

■ Si no habías oído hablar hasta ahora de *Star Parodier*, imagínatelo como el equivalente de la saga *Star Soldier* a lo que *Parodius* es para *Gradius*. La versión colorista de la serie, con enemigos simpáticos y una banda sonora súper alegre, es capaz de rivalizar con los episodios 'serios' gracias a su alta calidad en diseño, gráficos y sonido. Además, su nivel de dificultad es razonable, por lo que supone un buen desafío antes de afrontar otros shooters del sistema.

SEIREI SENSHI SPRIGGAN

DESARROLLADOR: Compile
AÑO: 1991
GÉNERO: Shoot'em-up

■ Compile ha sido responsable de numerosos y excelentes shooters a lo largo de su historia, y hay más de uno en la PCE Mini. *Blazing Lazers* es relativamente conocido gracias a su lanzamiento en USA, pero *Spriggan* no es tan popular más allá de la comunidad PC Engine. Sin embargo, es una maravilla, además de sus fantásticos gráficos, el juego está muy bien diseñado y presenta un excelente sistema de Power-Ups que requiere que combines orbes de colores para conseguir diferentes tipos de armas.

25 AÑOS DE ARCTIC MOVES

Este 2020 se cumplen 25 años de la publicación de Arctic Moves en PC, el punto y final de la trilogía más popular de Dinamic, cuya tercera entrega hizo de nexo entre esta y Dinamic Multimedia. Es hora de conocer un poco más a fondo la historia de un juego que pasó un poco desapercibido en su momento pese a su enorme calidad.

Por Atila Merino "blackmores"

» [PC] El comienzo del juego es bastante difícil, con enemigos gigantes y otros que vuelan sobre nosotros y no paran de atacarnos en todas direcciones. Si sobrevivimos a esto, estaremos preparados para *Arctic Moves*.

Seguramente, ni Víctor Ruiz ni la propia Dinamic Software supieran, en el momento de desarrollar y publicar *Army Moves* en ordenadores de 8 bits, que su juego se convertiría en una saga, y la saga, en leyenda. Todo empezó en 1986, con un arcade de acción para ZX Spectrum, que constaba de dos cargas bien diferenciadas: una a bordo de un jeep (y un helicóptero) y la otra a pie. El juego pronto fue portado a Amstrad CPC, MSX, C64, Atari ST, Amiga e incluso PC, este último un poco más tarde. *Army moves* llamó la atención en el mercado internacional y Ocean, de la mano de su sello Imagine, se encargó de distribuirlo fuera de España.

Dos años más tarde, Dinamic publicaba *Navy Moves*, la continuación que se nos prometió al completar el primer juego, aunque en esta ocasión todo fue mucho más grande, empezando por la cantidad de gente que trabajó en sus diferentes versiones. La original de Amstrad CPC, así como las entregas ZX Spectrum, Atari ST y PC, las programó Nacho Abril, mientras que su hermano Carlos se ocupó de los ports a MSX y Amiga. Por su parte, Luis Mariano García hacía lo propio con C64. Víctor Ruiz cedió el testigo para centrarse en producir el que, posiblemente, sea el mejor juego de Dinamic Software, redondeado con una edición física de lujo y una portada del mismísimo Luis Royo.

El éxito de *Navy Moves* dentro y fuera (gracias a Electronic Arts) de nuestras fronteras estaba asegurado, convirtiéndose en uno de los juegos más vendidos de Dinamic. En esta ocasión, al finalizar la Operación Cefalópodo, se nos hacía saber que las andanzas del comando Derdhal continuarían en *Artic Moves*.

Los inicios de Arctic Moves

El nuevo juego de la saga *Moves* ya estaba siendo ideado mientras se terminaba el desarrollo de *Navy Moves*, tal y como comenta Luis Mariano García, su programador: "recuerdo que, cuando estábamos finalizando *Navy Moves*, ya se hablaba de cuál sería la siguiente aventura de la saga, *Arctic Moves*, aunque no

» [PC] Nuestra nueva misión nos traslada al Polo Norte y tiene por nombre Operación Oso Polar.

» [PC] El submarino U92 nos lleva por el océano Ártico hasta nuestra peligrosa misión.

» El protagonista de la tercera entrega vuelve a ser el comando Derdhal, aunque en ocasiones veremos acompañarle a un husky.

estaba decidido aún qué personas formarían parte del equipo que lo realizaría. Era más bien una búsqueda del argumento del juego, del cómo se desarrollaría la aventura, de cuántas fases constaría...", aunque, como se encarga de aclarar Víctor Ruiz, *"Arctic Moves* no se llegó a plantear jamás para microordenadores de 8 bits, porque en aquel momento ya habían muerto". Entre 1989 y 1990, el propio Víctor comenzó a diseñar la nueva entrega de la saga *Moves* para Atari ST.

Aunque inicialmente fue Javier Fáfula el que se encargó del futuro juego, pronto pasó a manos de Luis Mariano García. "Aproximadamente un año después de publicar *Navy Moves*, se decidió comenzar el desarrollo de *Arctic Moves* en Atari ST y Amiga. La persona que se encargó del proyecto era Javier Fáfula y recuerdo vagamente una demo de lo que sería la primera fase del juego", comenta García, que añade que "poco tiempo después, Javier Fáfula abandonó Dinamic y me encargaron continuar con el proyecto, aunque decidimos comenzar desde cero, ya que se quería dar un toque diferente al juego. Se cambió todo: gráficos, misiones, mecánica, etc".

Lamentablemente, la situación que las compañías españolas afrontaban a principios de los 90 supuso la quiebra de Dinamic Software, con la consiguiente cancelación de todos sus proyectos. *"Arctic Moves* estaba prácticamente terminado en Atari ST a falta de algunos retoques, pero debido a los problemas de Dinamic Software todo se quedó parado y el juego no vio la luz en las plataformas para las que había sido inicialmente concebido", dice García.

Arctic Moves quedó en el limbo durante unos cuantos años, hasta que Luis Mariano García, por su propia cuenta, decidió retomarlo. "Unos años después, mientras hacía la mili, me planteé pro-

LA SAGA MOVES

ARMY MOVES (1986)

El juego que inició la saga y que puso a Dinamic en el mapa internacional de manera definitiva estaba creado por Víctor Ruiz, que además de programarlo, hizo los gráficos junto a Santiago Morga. Se publicó en los cuatro grandes microordenadores de 8 bits, así como en Amiga, Atari ST y PC. La portada era una obra maestra de Alfonso Azpiri.

NAVY MOVES (1988)

Considerado por mucha gente como el mejor juego desarrollado por Dinamic para Amstrad CPC, es también conocido por su enorme dificultad. Víctor Ruiz cedió el testigo al programador Nacho Abril que, junto a un enorme (para aquel entonces) equipo, creó una obra maestra cuya guinda fue la espectacular portada de Luis Royo.

ARCTIC MOVES (1995)

No hay dos sin tres y, aunque tardó muchos más años de los que debía, al final acabó publicándose. Luis Mariano García, que ya había hecho la conversión de *Navy Moves* al Commodore 64 años atrás, tomó el mando. El equipo al completo, a pesar del cierre de Dinamic Software, había trabajado para la primera compañía de los hermanos Ruiz.

» [CPC] Al completar la segunda carga de *Navy Moves* se nos advertía de que la acción seguiría en *Arctic Moves*.

» [PC] Como en *Navy Moves* (o *Freddy Hardest*), podremos conectarnos a ordenadores para recabar información.

» [PC] En la segunda fase nos las tendremos que ver con multitud de soldados, robots e incluso alienígenas. Podemos pegarnos a la pared para intentar pasar desapercibidos...

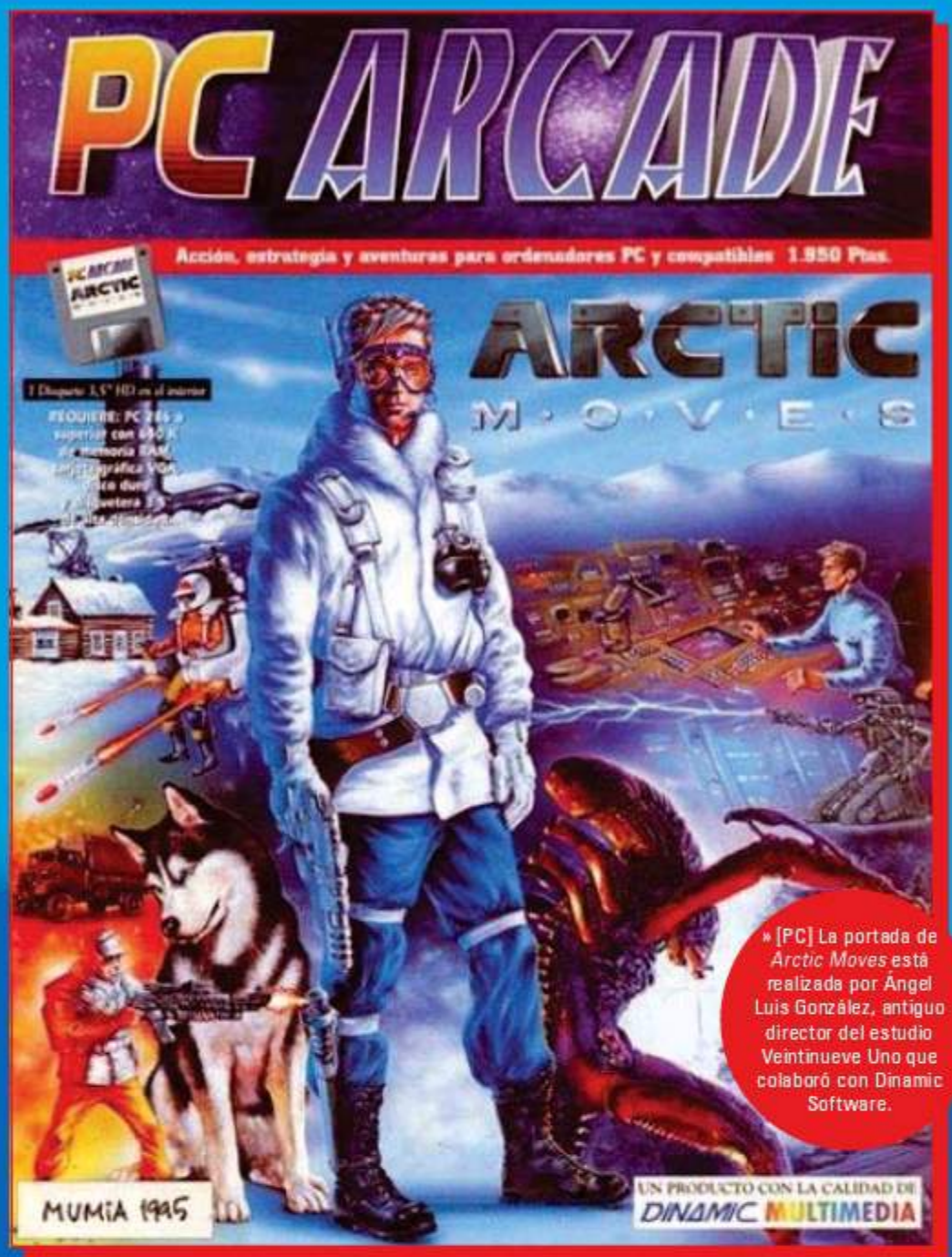
gramar el juego para PC, reutilizando todo el material que tenía disponible".

Dinamic Multimedia al rescate

Tras la disolución de Dinamic Software en 1992, los Ruiz (Pablo, Víctor y Nacho), junto a Carlos Abril y José Ignacio Gómez-Centurión, dueño de Hobby Press, fundaron Dinamic Multimedia en 1993. Mientras tanto, Luis Mariano García seguía finalizando el juego por su cuenta, con todo el material gráfico y sonoro creado en la época de Dinamic, tal y como recuerda el programador. "El desarrollo se había hecho ya para la versión de 68K (Atari ST y Amiga), así que para la de PC utilizamos los mismos gráficos, FX y música que en 1990".

Nacho Ruiz, uno de los grafistas del juego, comenta que "*Arctic Moves* se desarrolló casi entero cuando estábamos en la Torre de Madrid. Por entonces, los gráficos los hacíamos en Atari ST (320X200 con 16 colores a elegir de una paleta de 256). Se terminó años después (gracias a Luis Mariano), cuando estábamos ya en San Sebastián de los Reyes, con lo cual los últimos gráficos se harían en PC con *Photoshop*". El juego se dividía en dos fases, algo habitual en Dinamic Software, y para cada una de ellas se contó con un grafista distinto. "Yo hice los gráficos de la primera parte y el menú principal. También recuerdo hacer cosas de la intro del submarino y del epílogo", añade Nacho, que también comenta que "la animación de la nave al final del juego la debimos hacer sobre alguna de las primeras versiones de *3D Studio Max*, que había salido hace poco". Respecto a sus influencias, el grafista lo tiene bien claro: "desde luego, la forma de subir entre plataformas es del *Rolling Thunder*, al que yo jugué mucho en las recreativas. El disparo a varias alturas fue influencia de *After the War*".

La segunda fase recayó en otro grafista, Rubén Rubio. "Los gráficos los hice en Atari ST. Me encargué de la parte de la nave espacial y sus interiores: pasillos, ordenadores, consolas y todos los enemigos de esa fase. Además, realicé el sprite del protagonista y algunos de los enemigos de la primera pantalla". Rubén también explica cuales fueron sus influencias a la hora de dar vida al segundo nivel: "para la parte contaminada alien me basé en *Xenon 2: Megablast*, que tenía unos niveles orgánicos, y en un libro de H.R. Giger sobre *Alien*".



» [PC] La portada de *Arctic Moves* está realizada por Ángel Luis González, antiguo director del estudio Veintinueve Uno que colaboró con Dinamic Software.

Cuando Luis Mariano tuvo el juego prácticamente acabado, se dirigió a la recién creada Dinamic Multimedia para ofrecer el producto. "Cuando llamé a Víctor Ruiz para comentarle que había hecho el desarrollo de *Arctic Moves* para PC, se mostró entusiasmado con la idea de publicarlo. A partir de ahí todo fue muy sencillo y el juego finalmente vio la luz en 1995 bajo el sello Dinamic Multimedia, unos cinco o seis años después de lo previsto".

Arctic Moves, que trasladaba la acción al Ártico, contiene muchos elementos típicos de la saga. "Todo está muy integrado en el mundo *Moves*: ascensores, logins en ordenadores, agacharse para coger las cosas... son cosas que siempre le gustaron mucho a Víctor", recuerda Nacho en referencia a la labor de diseño de su hermano. Ciertamente, esta tercera parte de la trilogía tenía muchas más semejanzas con *Navy Moves* que con su primera entrega.

Empaquetando el producto

Durante la Edad de Oro del software español, los juegos de Dinamic Software siempre destacaron por sus espectaculares portadas, empezando por las creaciones del maestro Alfonso Azpiri, al que sucederían otros grandes talentos como Ricardo Machuca, Fernando Sangregorio, Ciruelo Cabral, Luis Royo, Enrique Ventura o Ángel Luis González. Precisamente, este último fue el escogido por Dinamic Multimedia para llevar a cabo la portada de *Arctic Moves*.

En 1988, González fundó y dirigió el estudio Veintinueve Uno, encargado de la publicidad y el marketing de Dinamic Software, así como de la producción de sus juegos hasta su

QUIÉN ES QUIÉN EN ARCTIC MOVES

LUIS MARIANO GARCÍA

Programador / Grafista

El experto en programación de Commodore 64 de Dinamic Software tenía un nombre: Luis Mariano García. Suyas fueron algunas de las mejores conversiones al ordenador de 8 bits estadounidense, como *Satan*, *After the War*, *Meganova* o *Navy Moves*, entre otras.

NACHO RUIZ

Grafista

Cofundador de Dinamic Software y Dinamic Multimedia, Nacho Ruiz, más conocido como Snatcho, fue grafista de decenas de juegos para Amstrad CPC y ZX Spectrum, como *Rocky*, *Dustin* o *After the War*, además de ser el autor de obras tan imprescindibles como *Game Over*.

RUBÉN RUBIO

Grafista / Músico

Rubén compaginó su labor de grafista y músico en dos compañías: mientras por parte de Dinamic hacía uso de su nombre real en juegos como *Cosmic Sheriff* o *El Capitán Trueno*, en Topo Soft usaba el pseudónimo TPM a la hora de componer las melodías de *Viaje al Centro de la Tierra* o *R.A.M.*

VÍCTOR RUIZ

Productor / Diseñador

Otro de los cofundadores de Dinamic Software y Dinamic Multimedia, Víctor era el experto en programación en los primeros años de la empresa, en juegos tan míticos como *Abu Simbel Profanation*, *Camelot Warriors* o *Army Moves*. Posteriormente centró sus esfuerzos en la producción.

ÁNGEL LUIS GONZÁLEZ

Ilustrador

Fundador y director del estudio Veintinueve Uno, Luis Ángel González no solo realizó muchas de las campañas de publicidad de Dinamic Software, sino que además fue el autor de diversas portadas de sus juegos, como *Fernando Martín Basket Máster* o *Buggy Ranger*, entre otras.

» [PC] En la primera fase podemos entrar en algunos edificios para activar interruptores que mueven plataformas y para destruir cada uno de los radares enemigos.

quiebra. "Cuando Dinamic Multimedia me llamó para la portada de *Arctic Moves*, yo ya trabajaba como ilustrador freelance y realizaba encargos para otros clientes sobre temas muy diferentes y alejados del mundo de los videojuegos", comenta Ángel Luis, que también recuerda el momento en el que se solicitaron sus servicios: "la portada debió encargarse cuando el videojuego estaba a punto de darse por terminado, en el periodo en el que se realizaban los últimos retoques o se estaba testeando".

Para la tercera entrega de la trilogía se optó por una portada muy similar a la de *Navy Moves* (o *Narco Police*) en cuanto a la concepción: el protagonista del juego se mostraba en grande, mientras una selección de escenas y situaciones que veríamos durante la partida lo rodeaban, incluyendo una réplica exacta de uno de los aliens creados por H.R. Giger para la saga *Alien*. "La idea de mantener una relación entre productos fue intencionada. Me refiero al detalle de mantener algo así como una continuidad", comenta Ángel Luis. "Se observa que hay una lista de elementos destacados. Los creadores estaban muy interesados en la visualización de esos elementos. La ilustración era casi el argumento del videojuego: muy gráfica, muy prometedora para el jugador. En mi opinión, esta ilustración es un acierto en ese sentido: muchos escenarios, acción, mucha acción, entretenimiento garantizado... dinero bien invertido", remata el ilustrador.

Por otro lado, Ángel Luis también recuerda sus encuentros con los desarrolladores para tomar notas. "Estuve junto a alguno de los programadores o de los creadores para ver el videojuego, las pantallas, el ambiente, los personajes... para 'empaparme', vaya. Aunque no interviniera en la realización directa de la portada de un juego, siempre trataba de hacerme una idea de todo lo que giraba alrededor del mismo para diseñar la caja".

En esta ocasión, el juego vino acompañado de una especie de revista de treinta y cinco páginas que, además de servir de manual, contenía los mapas del juego, repasaba algunos juegos de Dinamic Software y anunciaba otros productos de Dinamic Multimedia, como *PC Fútbol 3.0*, *PC Basket 2.0* o *La Edad de Oro del Pop Español*. En realidad, era el juego el que acompañaba a la revista, ya que el principal canal de venta utilizado por la nueva compañía era a través de los quioscos. "*Arctic Moves* se vendió en formato revista en los quioscos porque de esta manera nos ahorrábamos parte del IVA al ser el de estas más bajo que el de los videojuegos". comenta Víctor Ruiz al respecto. Que el accionista mayoritario de la compañía fuera Gómez-Centurión, dueño de la editorial Hobby Press, tuvo bastante que ver en esta nueva forma de vender los videojuegos. El juego salió en formato disquete de 3,5" pulgadas a un precio de 1950 pesetas, revista incluida.

Tras los pasos del juego de PC

Luis Mariano García siempre se quedó con la espinita clavada de no haber podido finalizar y

LAS VERSIONES

ATARI ST (2001)

Aunque se trataba de la versión original en la que se empezó a desarrollar *Arctic Moves*, no fue hasta el año 2001 cuando Luis Mariano García retomó y finalizó el juego, diez años después de lo previsto. De hecho, la versión final de PC es un port de la original de Atari ST, que estaba prácticamente finalizada en 1991. Por desgracia, no cuenta con música.

COMMODORE AMIGA (2017)

La versión original de Amiga no estaba tan avanzada en su momento y no llegó a publicarse jamás de manera oficial, pero en el año 2017, el desarrollador francés Meynaf realizó un port de la versión de Atari ST al ordenador de 16 bits de Commodore, incluyendo la ausencia de música de la que hacía gala la versión de Atari ST.

EL MOVES PERDIDO

DESERT MOVES

Desde el principio de la saga, Dinamic nos acostumbró a que, tras completar cada uno de los juegos que la componen, se nos mostraba un mensaje en el que se nos comunicaba el nombre del juego con el que dicha saga continuaría. Así, al completar *Army Moves*, nos decían que seguiría en *Navy Moves*, y éste en *Arctic Moves*. Sin embargo, cuando por fin completamos *Arctic Moves*, nos dijeron que el próximo juego iba a ser *Desert Moves*, el cual nunca llegó a anunciarse, ni mucho menos publicarse. La respuesta a esta cuestión la desvela Víctor Ruiz, el creador de la saga: "Lo de *Desert Moves* al final del juego se puso sin mucha intención, para seguir con la tradición, pero sin la idea de realizar un nuevo juego". Dicho esto, queda claro que la idea era realizar una trilogía que finalizaba con *Arctic Moves*, aunque siempre nos quedará la duda.

» [PC] Tendremos que trepar por los edificios para poder destruir los radares de la primera de las dos fases.

» [PC] El final del juego contaba con una secuencia animada en la que viajábamos con la nave a una estación espacial.

» [PC] Toparse con uno de estos enormes alienígenas es una de las cosas que menos deseamos cuando estamos inmersos en la segunda fase.

publicar las versiones originales para Atari ST y Amiga, hasta que el milagro sucedió en 2001. "Me animó a hacerlo una persona que me hizo una entrevista para la web *Computer Emuzone*, José Luis Veiga (alias Karnevi). Gracias a él decidí rescatar todo el material que tenía por el trastero y ponerme manos a la obra. Poco tiempo después la versión para Atari ST quedó finalmente terminada y publicada en *Computer Emuzone*", explica García.

La versión Amiga sigue sin terminarse, aunque el desarrollador francés Meynaf publicó en 2017 una versión que se basaba directamente en el original de Atari ST que Luis Mariano había terminado 16 años atrás.

Arctic Moves quizás estuviera un poco desfasado técnicamente cuando salió para PC en 1995, al tratarse de un juego diseñado más de un lustro atrás, pero para los fans supuso una vuelta a una era ya perdida. Luis Mariano García lo recuerda así: "teniendo en cuenta toda la historia de este juego, que es un conversión de la versión de 68K utilizando el mismo material gráfico y sonoro y que debería haber sido publicado al menos cinco años antes, sí que estoy satisfecho. Obviamente, me hubiera gustado introducir muchas mejoras, pero no contaba con los medios materiales para ello".

25 años después del lanzamiento de *Arctic Moves* en PC, el programador tiene sentimientos encontrados. "Tengo el mal recuerdo de ver desaparecer a Dinamic Software como compañía y no poder haber visto comercializadas las versiones originales en las plataformas para las que fue concebido: Atari ST y Amiga. Para mí esto fue el final de una etapa muy importante de mi vida y por eso recuerdo ese momento con tristeza. Por otra parte, también tengo el buen recuerdo de haber decidido programar el juego en PC y que finalmente viera la luz. Esto me permitió retomar el contacto con los antiguos miembros del equipo que formábamos parte de Dinamic Software".

Arctic Moves fue, sin duda, un gran juego: contenía todos los elementos que la extinta Dinamic Software otorgaba a sus producciones: buenos gráficos, dos fases bien diferenciadas, un argumento narrado mediante secuencias de introducción y final, y una jugabilidad clásica que te animaba a avanzar. Pablo Ruiz, editor de *Arctic Moves*, tiene un bien recuerdo del impacto comercial del juego: "*Arctic Moves* vendió muy bien ya que utilizó la estrategia 'multicanal' que habíamos creado y puesto en marcha para *PC Fútbol* y *PC Basket*. Además de los, aproximadamente, mil puntos de venta en tiendas o grandes almacenes donde era habitual encontrar videojuegos, sumamos más de 20.000 quioscos. Eso nos permitió, además, vender a un precio lo más ajustado posible. Las ventas rondaron los 12.000 ejemplares, que para la época estaba muy bien, ya que el PC sólo estaba empezando a popularizarse como plataforma de videojuegos para todos los públicos". ¡Feliz cumpleaños!

EL LEGADO CONTINÚA

En 2015, Toni Ramírez, gran fan de Dinamic, creó un juego que trasladaba la saga ***Moves*** al espacio, tomando muchos elementos de ***Army*** y ***Navy Moves***. Este mismo año, el grupo homebrew Retrobytes Productions, formado por el propio Toni, el grafista Alex Layunta y el músico José Antonio Martín (y la colaboración del músico McKlain), ha rehecho el juego desde cero, con nuevas fases y una segunda carga inédita, creando una obra para Amstrad CPC de la que la propia Dinamic estaría más que orgullosa. La portada, de Juan Giménez.

LA GUÍA DEFINITIVA

DRAGON SPIRIT

Si algo nos han enseñado siglos de ficción fantástica es que los reptiles que escupen fuego son absolutamente geniales. Únete a nosotros en este homenaje a la recreativa de 1987 que nos permitía encarnar a una de estas poderosas bestias

Texto de Graeme Mason

» [Arcade] Incluso al morir, algunos enemigos siguen siendo letales, como estos pájaros.

MURCIÉLAGO

» [Arcade] Desde la superficie, los dinosaurios nos disparan sin descanso.

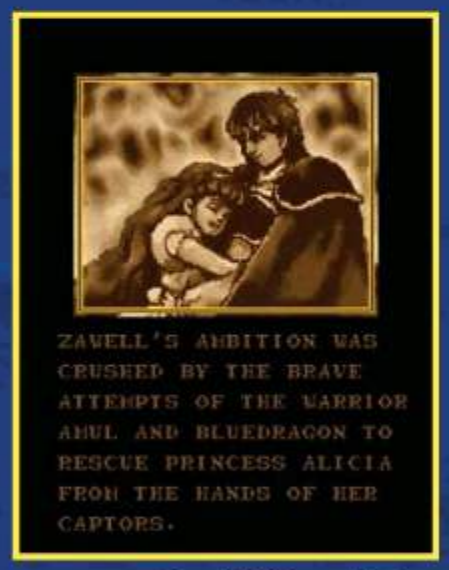
A consecuencia del enorme éxito cosechado por Namco y su revolucionario *Xevious*, los salones recreativos empezaron a recibir toneladas de shooters verticales de temática espacial. Cinco años más tarde, la propia Namco retomaría aquel concepto para fusionarlo con el género de fantasía, por entonces en pleno auge a raíz del furor que estaba causando el *Gauntlet* de Atari. Esto dio como resultado un arcade con una dificultad increíble, incluso más correosa de lo que solía ser habitual en los recreativos, a pesar del enorme poderío de su protagonista.

Al igual que *Xevious*, *Dragon Spirit* se desarrolla en dos planos de acción, con el héroe draconiano enfrentándose a enemigos tanto terrestres como aéreos. En el plano superior el dragón exhala un fuego abrasador, y también puede hacerlo en dirección al suelo, aunque con un alcance más limitado. Ambientado en la era paleozoica, la mayoría de los enemigos son dinosaurios como los que poblaron la Tierra en su día, combinados con criaturas fantásticas como aves fénix en llamas, pájaros mutantes similares a pavos reales y colosales plantas carnívoras. Algunos atacan desde el aire y otros desde el suelo, pero también encontramos criaturas como los murciélagos gigantes, capaces de actuar en ambos planos, acechando desde el suelo hasta que llega su momento de surcar los cielos.

Dragon Spirit cuenta la historia de Amul, un príncipe capaz de invocar un rayo con su espada mágica que le transformará en un dragón azul, una habilidad bastante útil cuando un demonio llamado Zawell ha secuestrado a tu novia para llevársela a su guarida. Convertido en un saurio volador, Amul debe atravesar nueve fases rebosantes, no solo de agresiva fauna local, sino también habitadas con los secuaces del infame Zawell, poco dispuesto a liberar a su prisionera. Veloz y poderoso, Amul surca los cielos con gracia, pero necesitará algo más que reflejos para rescatar a su amada. Afortunadamente, dos e incluso tres cabezas son mejores que una, y al recoger las orbes de la cabeza de dragón azul (que se liberan al destruir un huevo de dicho color), nuestro héroe puede acumular hasta tres cabezas escupidoras de fuego sobre sus hombros. Al hacerlo, se nos cobra un peaje importante, ya que al aumentar nuestro tamaño mayor será la probabilidad de recibir un impacto enemigo. Pero mejorar la potencia de fuego es algo demasiado tentador para ignorarlo. Dado que nuestro escamoso héroe solo puede recibir dos golpes antes de perder una

» [Arcade] En esta oscura e infernal cueva el campo de visión está limitado.

OTRO MURCIÉLAGO



» [Arcade] Misión cumplida. La princesa ya está a salvo.

BESTIA MARINA

AQUASAURIO

LOS JEFES

CRIATURAS FANTÁSTICAS Y CÓMO REDUCIRLAS A CENIZAS

FASE UNO:

PLESIOSAURO

Surgiendo desde las profundidades del océano, este monstruo marino nos escupe fuego mientras zigzaguea por la pantalla. Solo su cabeza es vulnerable a los ataques.

CÓMO VENCERLE:

Sus bolas de fuego son lentas y se esquivan fácilmente, así que solo hay que esperar el momento adecuado para darle en la cabeza.

FASE DOS:

FÉNIX

La cosa se calienta mientras este enorme fénix se levanta para atacarnos. Protegido por dos anillos de bolas de fuego, su ferocidad nos hace sospechar que no cree en su legendaria capacidad para resucitar.

CÓMO VENCERLE:

Observa el patrón de las bolas de fuego mientras giran. Olvídate de intentar eliminarlas, solo esquívalas y concéntrate en atacar al fénix.

FASE TRES:

GRIATHRIOUS

Esta planta de aspecto alienígena no se mueve, pero escupe esporas venenosas hacia el jugador. Su perímetro está marcado con una serie de vainas, que son sus puntos vulnerables.

CÓMO VENCERLE:

No pierdas el tiempo con la planta en sí, en lugar de eso, concéntrate en las vainas, que solo pueden ser bombardeadas.

FASE CUATRO:

ESQUELETO VOLADOR

El líder de los esqueletos voladores se cierne sobre Amul, lanzando astillas de fuego. Bajo esta forma es invulnerable, con el punto débil del brillante orbe azul en el centro, bien protegido.

CÓMO VENCERLE:

Cuando se haga trizas, mantente en la parte inferior de la pantalla y ataca a su palpitante núcleo azul. Después de tercer o cuarto intento se romperá.

FASE CINCO:

ARAÑA GIGANTE

Esta gigantesca araña engendra múltiples retoños de ocho patas a través de su gran red, mientras no deja de dirigir sus seis brillantes ojos hacia los que sufrimos de aracnofobia.

CÓMO VENCERLE:

Tendrás que acercarte peligrosamente, ya que la araña solo puede ser dañada con el arma de tierra. Pero antes procura eliminar a sus pequeñuelas.

FASE SEIS:

GUBIRA

Similar al jefe acuático de la primera fase, este leviatán tiene la forma de una gigantesca serpiente que también se eleva desde lo más profundo del mar con perversas intenciones.

CÓMO VENCERLE:

No dejes de moverte por toda la pantalla, atrayendo al monstruo hacia la parte central: en ese momento baja a la parte inferior y dispara a su cabeza.

FASE SIETE:

DEMONIO MARINO

Esta suerte de pez abisal de tamaño XXXL emerge del abismo, flanqueado por un cohorte de peces de menor tamaño. Mucho ojo al abanico de proyectiles de fuego que escupe. No es fácil esquivarlos.

CÓMO VENCERLE:

Sus compinches son fáciles de matar, lo difícil es esquivar su abanico de disparos, porque no deja de moverse. Haz tú lo mismo y dispara sin freno.

NIVEL OCHO:

GUARDIÁN DEL PORTAL

Este jefe es peculiar, ya que además ejerce de entrada al siguiente nivel. Y no estará demasiado entusiasmado con que crucemos, así que nos va a disparar sin descanso.

CÓMO VENCERLE:

Sus disparos no siguen un patrón, sino que los dirige hacia nuestra posición y esquivarlos no resulta sencillo. Al menos no hay que bombardear nada.

NIVEL NUEVE:

ZAWELL

Nos toparemos con un subjefe, un dragón de tres cabezas, antes de enfrentarnos al demoníaco Zawell, cuyo diseño es bastante similar al de los jefes de primer y sexto nivel.

CÓMO VENCERLE:

Es bastante sencillo, pero no te confíes, porque bajará hasta la parte inferior de la pantalla. Todo consiste en esquivar y disparar.

» [Arcade] Bestias marinas patrullan los ríos.

» [Arcade] Los volcanes no están de adorno: ojo a sus erupciones.

BOLA DE FUEGO

"Quería que los ports fueran tan difíciles como la recreativa, así que jugué muchísimo con ella, tomando notas de cada patrón de ataque de los enemigos"

NEIL HARDING

vida, necesitaremos toda la ayuda posible. Por suerte, nuestro héroe podrá adquirir otras mejoras durante su odisea. Al recoger los orbes rojo el fuego de Amul se hace más grande y potente (hasta dos niveles más), aunque, al recibir un impacto, la llamarada baja de nivel. Otros orbes proporcionan una llama más larga, o más ancha (lo que se amplia notablemente cuántas más cabezas tenga nuestro dragón), e incluso llegaremos a usar una suerte de disparo teledirigido que persigue automáticamente a los enemigos más cercanos. El orbe S encoge a Amul, lo que provoca la pérdida de las cabezas extra, pero haciéndolo mucho más difícil de alcanzar por el enemigo, mientras otro orbe ofrece inmunidad por tiempo limitado. Los orbes de diamante y oro aumentan la puntuación del jugador, mientras que el orbe calavera debe evitarse a toda costa, ya que reduce cualquier nivel de potencia de fuego que el dragón posea en ese momento, además de eliminar cualquier poder especiales. Todas estas habilidades extra se obtienen matando a los enemigos especiales que aparecen en determinados puntos del juego.

Dragon Spirit discurre a través de varios escenarios, cada uno con sus propios enemigos y jefes. El scroll discurre verticalmente y también horizontalmente, aunque de manera limitada, algo común en los arcades de disparos de la época. La primera fase tiene lugar en un entorno bastante mundano, árido y montañoso, mientras que la segunda nos hace sobrevolar una tierra volcánica. El denso y letal entorno boscoso de la tercera fase da paso a un mundo desértico (fase cuatro), cuevas oscuras y claustrofóbicas (fase cinco), una tundra helada (fase seis) y las profundidades acuáticas de la fase siete. Llegar hasta allí sin dejarse la paga en el salón recreativo de turno ya era todo una proeza, pero aquello no era nada en comparación a lo que nos espera en la octava fase de *Dragon Spirit*, una de las sorpresas más perversas y retorcidas jamás vistas hasta la fecha, y que aún provoca pesadillas a los que lo sufrieron en sus carnes.

Resulta que, pese a sus legendarias habilidades para volar, escupir fuego y acumular oro, los dragones no destacaban por su visión nocturna. En la oscura caverna que acoge la octava fase de la placa de Namco comprobamos que el campo de visión de Amul es limitada a una suerte de conos de luz, como si fueran los faros de un Ford Fiesta conduciendo por una montaña de Asturias en plena noche cerrada. Si ya es complicado esquivar los proyectiles enemigos, imaginad hacerlo con un campo tan limitado de visión, en el que nuestra única esperanza radica en conseguir

EN LLAMAS

CÓMO TRIUNFAR EN EL JUEGO

¡A VITAMINARSE!

Dispersos por todo *Dragon Spirit* hay huevos rojos y azules, que pueden abrirse con el fuego terrestre, liberando un valioso poder. Dada la gran dificultad del juego, es imperativo buscar y recoger el mayor número de huevos si quieres seguir vivo.

EN UN FLASH

Enemigos parpadeantes suelen descender sobre Amul, y al eliminar a uno de ellos se libera un Power-Up que puede utilizarse para aumentar las habilidades de nuestro dragón, ya sea en forma de disparos adicionales o con un escudo bastante útil.

LA MUERTE EN DOS PLANOS

Al igual que en *Xevious*, enemigos terrestres y aéreos asaltan al jugador, que tiene un fuego de dos niveles para combatirlos. El equilibrio en el uso de ambas armas es clave. Ojo al limitado alcance de las bombas terrestres.

MEJORAS ESQUIVAS

¿Sabes esa clase de Power-Up que se pone a orbitar por la pantalla hasta que lo recoges? Aquí no encontrarás nada de eso. Las mejoras de *Dragon Spirit* deambulan brevemente antes de salir de escena, así que recógelas antes de que sea tarde.

YO TENGO EL PODER

El buen uso de los Power-Up es imprescindible para triunfar en un shooter tan correoso como este. No solo tendrás que conseguirlos, sino que es esencial conservarlos, ya que con un solo impacto del enemigo perderás todas las mejoras que hayas recopilado.

VENGA, NO FASTIDIES

La octava fase de *Dragon Spirit* es el tipo de experiencias que desespera al jugador más paciente. Por si el juego ya no fuera suficientemente duro, en esta parte la visión del dragón se limita a la parte frontal, como si fueran los faros de un coche durante una noche cerrada.

CANGREJO

[Arcade] El escudo es útil, aunque demasiado breve, Power-Up.

> "Recuerdo leer una carta en una revista de la época en la que un lector declaraba estar orgulloso y feliz de haber completado la primera fase"
>
> NEIL HARDING

DINO

potenciadores de visión. Y no es que sirva de mucho consuelo cuando te toca superar una fase horrendamente difícil, que concluye con el duelo contra un colosal ídolo que dispara fuego por los ojos. En caso de haber logrado el milagro de vencerle, luego nos espera un tour por los amenazantes, laberínticos y melancólicos muros de los dominios de Zowell, aliñado con sus sicarios más letales. Aunque al menos puedes ver por dónde vas. En vista de que se habían pasado un poco con la dificultad, Namco distribuyó en los salones una segunda versión de la placa recreativa, en la que se permitía al jugador elegir fase inicial y se controlaba a un dragón un poco más ágil.

Namco cerró un acuerdo con Atari que permitió que los muebles de *Dragon Spirit* se prodigaran por los salones recreativos de EE.UU. y Europa a finales de la década de los 80. El arcade corría sobre la placa Namco System One, que calzaba tres procesadores 6809, junto al resto de hardware customizado. A pesar de su notable dificultad, *Dragon Spirit* gozó de bastante popularidad, lo que propició su adaptación a sistemas domésticos, la mayoría a manos de Domark. Atari licenció la recreativa a través de Tengen, el sello que tenía destinado a estos menesteres. Entre los ports domésticos, uno de los más curiosos fue el de NES, que presentaba notables cambios, hasta el punto de ser considerado una semi-secuela, más que una conversión pura y dura.

Tres años más tarde, la propia Namco continuaría la historia con una auténtica secuela, bautizada como *Dragon Sabre*. El *Dragon Spirit* original, con su hermosa y variada estética sigue siendo una verdadera prueba de fuego para los jugadores más habilidosos, una potente canción de fuego para cualquiera dispuesto a enfrentarse a su desafiante ambientación prehistórica. ★

LAS CONVERSIONES

ATARI ST

■ Es similar a la versión Amiga y reproduce el encantador display del arcade, aunque la música brilla por su ausencia, salvo por la bonita tonadilla del título. Competente más que asombrosa, da la impresión de que podría haber aprovechado más el hardware. Los niveles están fielmente representados, salvo el nivel de la caverna, que no aparece.

AMIGA

■ El botón de fuego combinado se agradece en un juego con una dificultad tan notable. La pantalla es diferente respecto al resto de ports domésticos, con la barra de estado alojada en la parte inferior de la imagen, junto con un bonito dragón que tapa, de manera muy torpe, parte de la acción. Esta versión se desarrolló a partir de la conversión para Atari ST.

AMSTRAD CPC

■ El colorido de este port para 8 bits es ciertamente atractivo, aunque los gráficos no se muevan con excesiva suavidad. El gran problema es el tamaño del dragón protagonista, que en proporción es incluso mayor que el de la recreativa, lo que complica aun más esquivar los proyectiles enemigos. Aquí también falta la fase de la caverna.

ZX SPECTRUM

■ ¿Cómo se puede adaptar un arcade correoso para hacerlo aun más difícil? ¿Qué os parece mostrar solo dos colores en pantalla, complicando aun más la visión de los proyectiles enemigos? A pesar de su dureza, es una buena conversión a nivel técnico y se mueve con bastante fluidez. Como en otros ports de 8 bits, el nivel de la caverna brilla por su ausencia.

COMMODORE 64

■ Si por algo destacaba el catálogo de C64 era por sus shooters, así que Domark necesitaba producir algo muy especial para atraer a los parroquianos del Commodore. No solo no lo lograron, sino que parieron la peor de las versiones para ordenadores de 8 bits, con unos gráficos tristones en los que no veías algunos proyectiles y sin la fase de la cueva.

PC ENGINE

■ Un port muy parecido a la recreativa, al menos hasta superar el nivel 6. Las fases 7 (la subacuática) y 8 (el terrible escenario con visión limitada) fueron sustituidas por otros dos niveles de nuevo cuño, con una estructura similar a la novena de la coin-op. Los enemigos son menos agresivos, pero el dragón es enorme y el sistema de colisión era diabólico.

SHARP X68000

■ Una encantadora conversión de *Dragon Spirit*, que incluye sus pegadizas melodías, hermosos gráficos y una curva de dificultad más ajustada, gracias a que la pantalla de juego es más ancha y Amul es mucho más pequeño. Incluye el nivel de la caverna e incluso es posible elegir entre la primera y la segunda versión de la recreativa.

NES

■ Lanzado al mercado tres años después que la recreativa, con el subtítulo *A New Legend*, la entrega NES podría considerarse más una secuela que un port de la placa original. La mecánica es básicamente la misma, aunque aquí incluye secuencias entre fases y una trama protagonizada por el hijo de Amul y Alicia. Merece la pena echarle un vistazo.

ENTREVISTAMOS A NEIL HARDING

CHARLAMOS CON UNO DE LOS DESARROLLADORES DE LOS PORTS PARA ATARI ST Y AMIGA

¿Conocías la recreativa original? ¿Qué opinión tenías de ella?
No la conocía de antes, pero nos instalaron la recreativa en la oficina y jugué con ella hasta acabármela. Tuve que usar el modo 'Free Play' y un montón de 'Continues' para llegar al final. Quería que los ports fueran tan difíciles como la coin-op, así que jugué muchísimo con ella, mientras tomaba notas de los patrones de ataque de los enemigos de cada nivel y las ubicaciones de cada Power-Up.

¿Desde dónde trabajabas?
En aquel momento estaba en Consult Software, quienes por entonces trabajaban estrechamente con Domark. Anteriormente había hecho *Vindicators* para Domark por encargo de Consult, y posteriormente trabajé directamente para ellos. David Howcroft hizo los gráficos, y me gustaban mucho, eran muy fieles.

¿La versión Amiga se hizo a partir del port de Atari ST?
Sí, partí del mismo código en su mayoría, pero aproveché el scroll más suave y el blitter del Amiga, además de los sprites por hardware para crear el dragón del marcador. El único sacrificio que tuve que hacer fue en el nivel a oscuras, en la cueva, que utilizaba overlays en la recreativa, algo que no pude replicar de manera eficiente en Amiga y ST. La menor pantalla de juego de ST se debió a que, al carecer de scroll por hardware, al reducir la pantalla podía aumentar la velocidad del juego. No podíamos contar con dos botones, así que usé el mismo botón para los dos disparos, y así no depender del teclado.

Era un juego difícil con ocho niveles muy variados, ¿Cuál te costó más superar para poder replicarlo?
El nivel más duro era el de la mazmorra, porque había que volar por un laberinto mientras disparabas sobre los enemigos. Tenías que aprender los patrones para evitar sus proyectiles, atrayéndolos a un punto para acto seguido volar hacia otro. Creo que tenía un límite de 96 proyectiles en pantalla a la vez, además de los enemigos.

¿Quedaste satisfecho con el producto final, y crees que replicaste bien la dificultad de la recreativa original?
Me habría gustado incorporar la visión limitada en el nivel de la cueva, pero en general quedé bastante contento con el port. Y sin duda, fue uno de los juegos más correosos que hice. Recuerdo leer una carta en una revista de la época en la que un lector declaraba estar orgulloso y feliz de haber logrado acabar la primera fase. Pensé "pues va a tener muchos problemas en los niveles restantes!".

LA HISTORIA DE

HERETIC

PERSONALIDADES CLAVE DE RAVEN SOFTWARE NOS CUENTAN LA HISTORIA DE ESTA ADORADA SERIE DE FANTASÍA OSCURA

TEXTO DE ROBERT ZAK

» Brian Raffel sigue dirigiendo Raven Software.

[PC] Las armas de *Heretic* son en gran parte un giro fantástico de las de *Doom*, como la Dragon Claw, su respuesta a la ametralladora.

Raven Software es sinónimo de grandes shooters como *Soldier Of Fortune, Quake 4, Wolfenstein* y *Call Of Duty: Modern Warfare Remastered*, pero no siempre fue así. El estudio empezó especializándose en juegos de rol, hasta que en 1991 el equipo descubrió que justo al final de la calle de su pequeña oficina en Madison, Wisconsin, un estudio llamado id Software estaba trabajando en algo especial. Fue una completa casualidad. En una ciudad no muy conocida por su comunidad de desarrollo de juegos (en una época en la que tales comunidades apenas existían), dos talentosos estudios trabajaban muy cerca uno de otro, sin conocerse en absoluto.

Aunque durante algo de ese tiempo, Raven Software solo podía considerarse un "estudio" por los pelos. Formado oficialmente en 1990, el desarrollador comenzó como un hobby para los hermanos Brian y Steve Raffel. Enamorados de *Dungeons & Dragons*, el primer juego de Raven fue un RPG para Electronic Arts llamado *Black Crypt*. Brian Raffel recuerda esos días de novato en Raven. "Estábamos trabajando en Amiga en ese momento porque era en lo que jugábamos, pero EA quería que *Black Crypt* fuera un juego de PC", nos dice. "Así que pusimos un anuncio para un programador de juegos que supiera de PC, y fue entonces cuando ID Software contactó. No sabíamos que estaban a medio kilómetro de nosotros".

id Software aún no se había ganado la reputación de revolucionarios, pero los hermanos Raffel fueron de los primeros en asomarse a la sala de máquinas de sus inminentes innovaciones. Brian se ríe del absurdo de conocer al equipo de id -Carmack, Romero, Kevin Cloud, Tom Hall y demás- y alojarlos en la oficina de Raven de 200 dólares al mes. "Vieron nuestro anuncio, se acercaron, y les gustó mucho lo que estábamos haciendo", dice Brian. "También nos mostraron en qué estaban trabajando en ese momento, que era *Wolfenstein 3D*. Nos quedamos bastante asombrados". Los equipos de Raven e id Software pronto se hicieron amigos, salieron a cenar y a ver películas, y por supuesto intercambiaron ideas sobre videojuegos. Incluso se habló de que Raven trabajara en *Wolfenstein 3D*, pero el estudio estaba atado a un acuerdo de publicación con EA sobre *Black Crypt* y no pudo.

Brian consiguió que John Carmack enseñara a Raven la tecnología que movía *Wolfenstein 3D*: "Le pedí que le enseñara a nuestros chicos y me dijo: 'Es muy fácil'. Así que enviamos a un par de programadores, que volvieron y dijeron: 'De ninguna manera. Están años luz por delante de nosotros'".

» Kevin Schilder fue el jefe de diseño de sonido de la serie.

> "PUSIMOS UN ANUNCIO PARA UN PROGRAMADOR, Y FUE ENTONCES CUANDO ID SOFTWARE NOS CONTACTÓ. NO PODÍAMOS SOSPECHAR QUE ESTABAN A MEDIO KILÓMETRO"
>
> **BRIAN RAFFEL**

» [PC] Los enemigos suelen atacar en masa, así que asegúrate de tener la potencia de fuego adecuada para hacerles frente.

» [PC] La estupenda presentación de *Heretic* será familiar para cualquiera que haya jugado un cierto juego de id Software.

» [PC] Estas criaturas lanzan bolas de fuego que pueden causar un gran daño a los que son alcanzados por ellas.

"UNO DE LOS PROGRAMADORES TUVO LA IDEA DE MOVER LA LÍNEA DEL HORIZONTE, LO QUE DABA LA SENSACIÓN DE ESTAR VOLANDO"
BRIAN RAFFEL

id Software no se quedó mucho tiempo en Madison, y se mudaron a Texas en 1991. Pero había quedado cierto vínculo entre los estudios, así que cuando id quiso entrar en la publicación de juegos tras el monstruoso éxito de *Wolfenstein 3D* en 1992 y *Doom* en 1993, eligió a dos desarrolladores para hacer juegos con el motor *Doom* (también conocido como id Tech 1). Uno era Cygnus Studios, que empezaría a trabajar en *Strife*. El otro era Raven, que trabajaría directamente con id en *Heretic*. En 1992, John Romero fue asignado como productor de *Heretic*, supervisando la incursión en los shooters en primera persona de Raven Software.

Donde hoy tenemos el término "Soulslike" para cada juego de rol de acción que se parece a *Dark Souls*, en esta época todos los shooters en primera persona eran un "clon de *Doom*". La etiqueta pudo hacer un flaco favor a algunos juegos que realmente querían forjar su propia identidad, pero el shooter de fantasía oscura de Raven, *Heretic*, se convertiría en un clon de *Doom* en el sentido más puro del término.

Tiene un diseño de niveles relativamente lineal, basado en la búsqueda de claves para abrir nuevas áreas. Incluso el arte de la caja fue dibujado por el artista de *Doom*, Gerald Brom, con el héroe del juego, Corvus, diezmando demonios con una varita en la misma posición que Doomguy. Es una versión dark fantasy de *Doom*.

Pero *Heretic* no empezó de esa manera. El plan original era que fuera un RPG, pero con todas las virtudes del motor de *Doom* (un concepto ejecutado más elaboradamente en el shooter Strife de 1996). Esos planes se anularon rápidamente cuando John Carmack vio el juego. Brian recuerda su reacción. "Básicamente dijo: 'Os estáis volviendo demasiado RPG. Copiad *Doom*, seguir la receta pero con armas diferentes", dijo. "Por supuesto, añadimos nuestras propias armas y lo hicimos nuestro, pero John tenía razón. En ese momento, *Doom* era lo que había que imitar". Con John Romero al timón, el equipo de desarrollo de Raven para *Heretic* creció hasta alcanzar las dos cifras, y se mudó a una oficina en el sótano debajo de un edificio propiedad del FBI. Eric Biessman, un diseñador que trabajó en todo el proceso *Heretic*/*Hexen* también trabajó como una especie de mensajero para el FBI. "Yo hacía diseño de niveles, programaba y coordinaba la oficina, y también llevaba el correo al FBI cuando se equivocaban al repartirlo", dice. "Era muy raro. Tenían un escritorio de cristal antibalas y tenía que enseñarles mi documentación siempre que iba".

Tener a John Romero al timón fue inspirador para el equipo de Raven, particularmente porque quería que el equipo hiciera *Heretic* usando los entonces poco conocidos ordenadores NeXT de Steve Jobs empleados para *Doom*. "Tuvimos que hacer turnos para aprender", dice Brian. "Cuando tuvimos que hacer los mapas, fue dificilísimo".

Trabajar bajo el mando de John Romero fue muy divertido. Eric recuerda un turno de noche en particular: "estaba trabajando a las 3 de la mañana, y Romero llamó pidiendo hacer algunos cambios en la colocación de la criatura o el arma. Hablamos un poco y luego puso la música del tema de uno de los ports de *Doom* que acababa de hacer", dice. "Es un tipo al que le encanta hacer juegos y divertirse. Se aferra a su creatividad por encima de todo lo demás".

El desarrollo de *Heretic* fue sencillo. Los roles en el equipo de desarrollo eran fluidos, con cada diseñador asignado a un cierto número de niveles, monstruos y armas. Este sistema ayudó a crear armas extrañas e imaginativas como el Hellstaff, que disparaba misiles que explotaban en nubes de lluvia ácida. En un remanente de las raíces roleras de Raven, hay un inventario de objetos. El más importante es el Tome of Power, que desbloquea un poderoso disparo alternativo para todas las armas, y el Morph Ovum, que convierte a los enemigos en pollos.

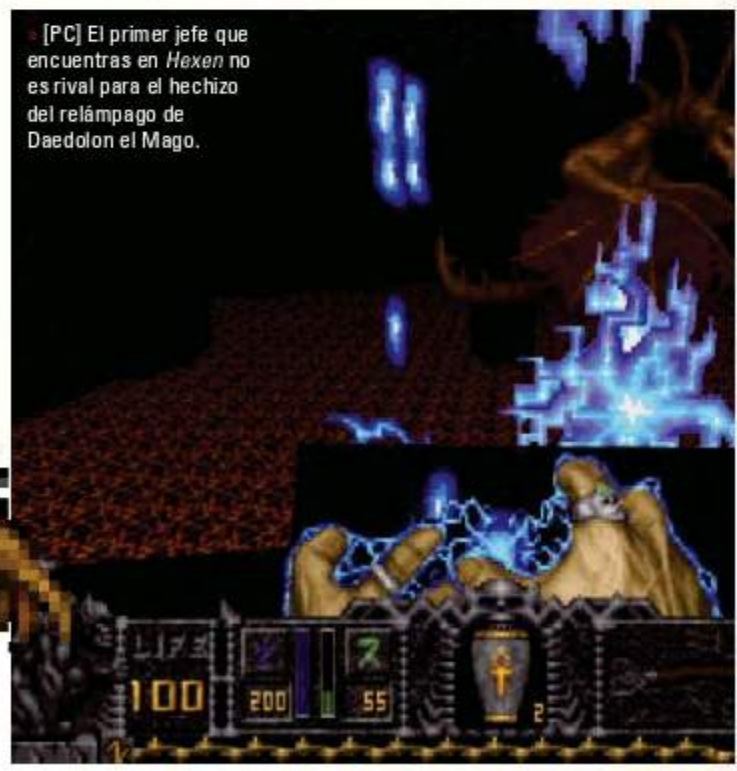
A pesar de la fama de *Heretic* como clon de *Doom*, Raven introdujo sus propias innovaciones en el motor de id Tech. *Heretic* fue el primer juego de id Tech que permitió a los jugadores mirar hacia arriba y hacia abajo, por ejemplo. "A uno de los programadores se le ocurrió la idea de mover la línea del horizonte, lo que daba la sensación de estar volando", recuerda Brian. "Fue un buen truco".

La serie se haría famosa por el diseño de sonido, con música inolvidable, demonios ululantes y sonidos ominosos a lo lejos, como metal retumbando o cadenas que resuenan a través de laberintos de salas oscuras. Kevin Schilder, que acabaría siendo diseñador de sonido de la serie, llegó a *Heretic* en 1994

» [PC] El lore de *Hexen* era lo suficientemente profundo como para que la comunidad lo expandiera a través de la ficción.

» [PC] Los diversos escenarios de *Hexen*, como este pantano, son una de las formas que la serie tiene de distinguirse de *Doom*.

[PC] La paleta de colores es una llamativa mezcla de los tonos terrosos del id Tech con explosiones de color gracias a los efectos de armas y a las vidrieras.

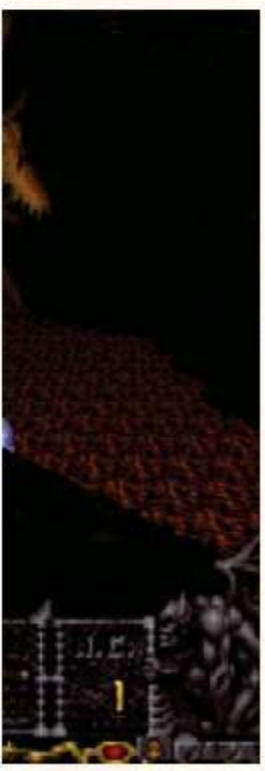


» [PC] El primer jefe que encuentras en *Hexen* no es rival para el hechizo del relámpago de Daedolon el Mago.

» [PC] Si intentas "hacer un *Doom*" y usar el famoso código IDFKA para obtener todas las armas, serás despojado de todo tu equipo.

» [PC] *Hexen* es conocido por sus zonas de plataformeo, una pesadilla para atravesarlas con el ratón.

» [PC] El Fighter en *Hexen* es posiblemente el primer enemigo orientado al combate cuerpo a cuerpo de los FPS.



sin haber creado nunca el audio de un videojuego. "Lo primero que aprendí fue que había un choque entre las ideas creativas y las limitaciones técnicas", dice. Kevin comenzó haciendo sonidos en calidad CD (44k/16-bit), pero muchos sonaban terriblemente mal cuando se bajaba la muestra a 11k/8-bit para el juego. "Con el tiempo, desarrollé la habilidad de ser capaz de anticipar lo que iba a funcionar en términos de reducción de frecuencia", nos dice.

Heretic tiene un paisaje sonoro mínimo, y se basa en el impacto: sonidos de armas estruendosos, y un feedback satisfactorio por cada muerte. "Dañar y matar a otros jugadores o monstruos tenía que ser premiado", dice Kevin. "Así que pasé una buena cantidad de tiempo haciendo sonidos para las distintas muertes". Kevin también quería evocar el horror, y uno de los grandes toques que se trajo de *Doom* fue la sincronización de los ruidos de los monstruos. "Tenían un sonido 'visual' cuando su IA se activaba", recuerda Kevin. "Ese sonido tenía que asustarte o sobresaltarte. Una vez que memorizabas el sonido, sabías que estabas en problemas al oírlo".

Heretic continuó la revolución FPS iniciada por *Doom*, y fue un éxito cuando se lanzó en 1994. Fue el trampolín perfecto para el desarrollo de FPS en Raven, permitiendo que el estudio se dejara llevar por sus raíces en los juegos de rol y la fantasía mientras trabajaba con la vanguardia de los motores gráficos. "Ser capaz de crear un juego de ese estilo con esa tecnología era perfecto para nuestro estudio", recuerda Eric con cariño.

Tan pronto como *Heretic* llegó a las tiendas, Raven comenzó la secuela, iniciando un patrón del que saldría una nueva entrega o expansión de la serie cada año hasta 1998. Fue un cambio rápido, pero normal en un estudio del tamaño de Raven, dice Kevin. "Necesitábamos que los juegos nos dieran ingresos para sobrevivir", revela. "El dinero solo provenía de la venta de juegos, así que había que hacer nuevos con frecuencia". Brian compara las situaciones de Raven e id tras el lanzamiento de *Heretic* y *Doom*, apuntando que id se encontraba en la rara posición de que sus juegos tenían tanto éxito que podía permitirse el lujo de pensar nuevas ideas. "Se lo ganaron", dice. "Pero eso de 'lo hecho, hecho está' no se aplicaba a nosotros". ▶

EL FUTURO DE HEXEN

¿PODRÁ LA FIEBRE POR LOS FPS CLÁSICOS RECUPERAR LA SAGA?

Uno de los mayores regresos del género en los últimos años ha sido el de los FPS. De *Doom* y los magistrales reboots de *Wolfenstein* hasta los indies estilo años 90 como *Dusk*, *Ion Fury* y *Amid Evil* (lo más cercano que tenemos a un sucesor espiritual de *Hexen*). Parece el momento ideal para resucitar *Hexen*, puliendo los descuartizamientos al estilo del reboot de *Doom*, y retomando sus elementos de RPG y su diseño no lineal.

Lamentablemente, la IP está en el limbo. En 2016, el director creativo de id Software, Tim Willits, dijo que los derechos del juego están divididos entre id Software y Activision, "Es complicado... nosotros, id Software, tenemos los derechos de publicación, y Activision tiene los de desarrollo. Es una situación un poco peliaguda ya que alguien tendría que renunciar a esos derechos".

Parece que los Serpent Riders se van a quedar en los establos de momento.

LAS 15 MEJORES ARMAS

HEXEN Y HERETIC TIENEN ALGUNAS DE LAS ARMAS MÁS INVENTIVAS DE TODOS LOS TIEMPOS. EN UN MUNDO DE DEMONIOS Y MAGIA, TODO ES POSIBLE

FIREMACE

HERETIC

Como maza ya es top, pero sus púas giran cuando disparas, haciendo que las bolas de metal vuelen hacia los enemigos. Las bolas se hacen grandes y rebotan cuando la mejoras.

PORKELATOR

HEXEN

Actúa básicamente como el Morph Ovum, excepto que, como su nombre indica, convierte a los enemigos en pequeños cerditos. Oink oink... humillación máxima.

BLOODSCOURGE

HEXEN

La más poderosa del mago: dispara tres bolas ardientes directas a los desafortunados enemigos.

MORPH OVUM

HERETIC

Es un objeto mágico más que un "arma", pero aún así es una delicia: convierte a los enemigos en pollos. Particularmente divertido y humillante cuando se usa en el multijugador.

QUIETUS

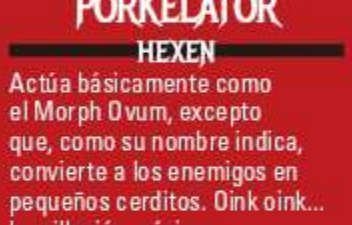
HEXEN

Épica espada en llamas que dispara un arco diagonal de cinco esferas verdes que causan gran daño. Mejor usarla a corta distancia, para que todos los orbes le den al mismo enemigo.

HELLSTAFF

HERETIC

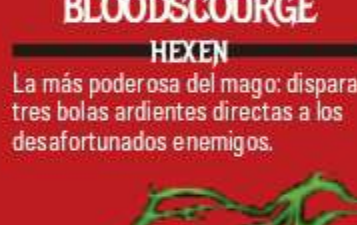
La respuesta de *Heretic* a la pistola de plasma de *Doom*: una rápida ráfaga de misiles rojos desde el cráneo de un carnero. Mejorada, genera una nube letal de lluvia ácida sobre los objetivos.



ARC OF DEATH

HEXEN

Una de las armas más bonitas de todo el juego. Consiste en que el Mago genera rayos en sus manos y luego libera pilares eléctricos que no sueltan a los enemigos.



GAUNTLETS OF THE NECROMANCER

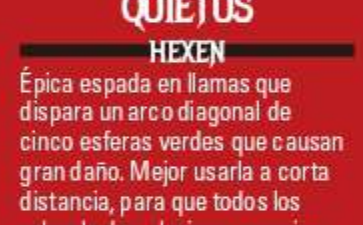
HERETIC

Versión mágica de la motosierra de *Doom*. Drena la salud de tus enemigos y ese rayo verde es una de las mejores animaciones de la saga.

WRAITHVERGE

HEXEN

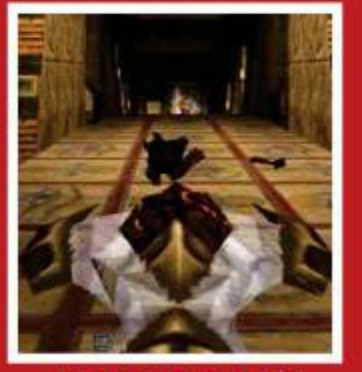
Con forma de crucifijo, dispara una esfera que libera cuatro fantasmas, que buscan enemigos y los destrozan. Dispárala varias veces y mira cómo tus minions desatan el infierno.



PHOENIX ROD

HERETIC

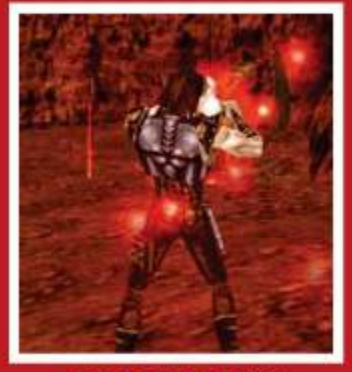
Un poderoso bastón que genera esferas lentas que causan enormes daños colaterales al impactar. Convierte a los enemigos en charcos de baba, como la BFG de *Doom*.



METEOR STAFF

HEXEN II

Este bastón lanza piedras a los enemigos e invoca un tornado cuando se potencia. Incluso se puede usar para dar grandes saltos, convirtiéndolo en un sueño para speedrunners



STORM BOW

HERETIC II

Variante del Hellstaff del primer *Heretic*. Las flechas de este arco explotan al impactar generando una nube de lluvia ácida sobre el objetivo. Dispara varias para crear una tormenta de ácido.

MAGIC MISSILES

HEXEN II

Estos truenos mágicos no hacen mucho daño, pero las animaciones mientras el Nigromante agita sus dedos ennegrecidos y pasa las páginas de su grimorio no envejecen.

DURHNWOOD STAFF

HERETIC II

Puede parecer un bastón/lanza del montón pero te hace sentir como un maestro de las artes marciales gracias a una amplia variedad de movimientos de combate cuerpo a cuerpo.

SPHERE OF ANNIHILATION

HERETIC II

Este poderoso hechizo libera una esfera azul que causa grandes daños colaterales. Si lo potencias, también destruirá a los enemigos de camino a su objetivo.

[PC] Cada capítulo de *Heretic II* estaba cerrado por un jefe, presentado con un llamativo preámbulo cinemático.

» [PC] Las arpias del pantano de *Heretic II* son insufribles, lo que nos lleva a sospechar que son progenitores de los Cliff Racers de Morrowind.

PC] El viaje en el tiempo de *Hexen II* llevó a los jugadores a Egipto, Roma, la Europa medieval y la antigua Mesoamérica.

» [PC] *Hexen II* te enfrenta a cuatro jinetes jefe antes del último Serpent Rider, Eidolon.

Así que Raven siguió adelante con *Hexen*, que se convertiría en el juego más popular de la serie y en el que consiguieron implementar ideas que lo distinguían de *Doom*. Había exploración no lineal, hubs que se ramificaban en distintos escenarios de fantasía como páramos, pantanos y templos, y la posibilidad de elegir entre tres clases de personajes.

El sistema de clases, que permite a los jugadores elegir entre un guerrero, un clérigo o un mago, cada uno con su propia salud, maná y armas únicas, fue idea de John Romero. Se convirtió en una de los características distintivas del juego, pero Brian dice que John Carmack, que no trabajaba directamente en el juego, criticó este aspecto. "Carmack dijo que deberíamos haber hecho más armas genéricas que usaran todos, y luego agregar una capa de armas únicas para cada clase", recuerda Brian. "Por ejemplo, seis armas con dos compartidas, lo que te habría dado más cosas que encontrar y más habilidades".

> "HACÍAMOS FOTOS, SE ESCANEABAN Y DIBUJÁBAMOS SOBRE ELLAS"
> **BRIAN RAFFEL**

Para *Hexen*, el equipo de Raven aumento hasta alcanzar las 35 personas, lo que permitió definir más claramente los roles. Pero Brian siempre estuvo muy encima del proyecto, sobre todo cuando sus propias manos fueron usadas en el juego.

El impresionante detalle de las manos del Mago, con sus venas que se expanden agresivamente sobre los huesos mientras sus dedos encogidos se nutren de energía mágica, pertenecían a Brian. "¡Eran las mías!", dice con algo de orgullo. "Tomábamos fotos, las escaneábamos y dibujábamos sobre ellas".

Hexen sería el juego más artístico de la serie, con los marrones y grises sucios sinónimos de los primeros juegos de motor de *Doom*, interrumpidos por las explosiones de color en las vidrieras. Raven también se inspiró en *Doom* para crear los monstruos. A diferencia de id, el estudio no podía permitirse el lujo de conseguir modelos esculpidos de forma profesional, así que el equipo los creó de arcilla. "Los poníamos en una aguja y los girábamos para verlos desde todas las direcciones", dice Brian. "Luego los escaneábamos, los pasábamos a *DPaint* y los usábamos como referencia para crear criaturas". Esto dio como resultado diseños de monstruos más detallados y de mayor peso que en *Heretic*.

Más tarde, Steve Raffel convenció a su hermano para que consiguiera un paquete de software 3D para acelerar el proceso, pero no fue fácil. "Mi hermano tuvo que convencerme porque yo era el tipo de las finanzas en ese momento, y pensé '¡¿1.000 dólares!? Eso es ridículo". Brian se puso en marcha al final, y los guanteletes del Guerrero fueron el primer elemento que se creó con la ayuda de un paquete 3D.

La opresiva atmósfera de *Hexen* fue reforzada por el diseño de sonido de Kevin. "Pude crear efectos de sonido ambiente como el viento, el clima, los insectos, los pájaros, las campanas y demás", recuerda. "A cada mapa se le dio un conjunto de sonidos ambientales que se reproducían al azar en diferentes áreas. Una idea bastante simple, pero nueva en aquel momento." También reemplazó gran parte de la música MIDI con música procedente del CD.

Los elementos roleros de *Hexen* se diseñaron para que el juego fuera más desafiante, en lugar de ser un guiño a *D&D*. Los desarrolladores obligaron al jugador a depender de los artículos del inventario, que ahora se ampliaba con escudos, pociones curativas e incluso criaturas invocables, como un Minotauro.

La implementación de los puzles fue lo que causó algunas complicaciones. "Añadimos más puzles para hacer la cosa más desafiante, pero cometimos algunos errores", admite Brian. "Todavía estábamos aprendiendo, pero 'aprietas un botón, y en algún lugar oyes abrirse una puerta' nunca debió haber pasado. A uno de los diseñadores -no voy a dar nombres- le encantaba castigar al jugador, y desde luego hizo un buen trabajo con eso". El oscuro diseño del rompecabezas de *Hexen* no era inusual en una época en la que los eventos de los juegos se unían por conexiones lógicas de lo más tenue. Pero esto se asociaba con aventuras más lentas y meditativas, no con shooters ultraviolentos.

Aunque los puzles de *Hexen* no pueden considerarse un éxito, le planteamos a Brian la idea de que un cierto grado de oscuridad ha vuelto a ponerse de moda tras la serie *Dark Souls*, y que hay elementos en el diseño de *Hexen*, como los hubs, los atajos que conectan áreas aparentemente distintas y los puzles inescrutables, que incluso lo prefiguran. Brian agradece la comparación. "¿Qué puedo decir? ¡Estábamos adelantados a nuestro tiempo!".

Hexen se lanzó en octubre de 1995, justo antes de que la industria cambiara en bloque a los gráficos 3D con la llegada de *Quake* (cortesía de id, los amigos de Raven. El juego se vendió muy bien, e incluso se formó una comunidad de fans que se dedicó a crear fan fictions sobre los Serpent Riders, Corvus y los héroes de *Hexen*. El éxito del juego no pudo ocultar el hecho de que la era del píxel llegaba a su fin. Con Raven teniendo acceso privilegiado al nuevo motor *Quake* de id, y con John Romero comprometido con la serie, tenía sentido que el próximo juego de *Hexen* diera el salto a las 3D completas.

El plan original era que el juego se llamara *Hecatomb*, y sería el tercero y último. John Romero jugaba con ideas ambiciosas, como un sistema de clasificación de héroes y villanos que afectaría al mundo del juego, y un sistema de nivel al estilo de los RPG, mientras trasladaba el diseño del hub de *Hexen* a un mundo en 3D. Desafortunadamente, las cosas empezarían a complicarse.

» [PC] El ágil combate cuerpo a cuerpo en *Heretic II* serviría como punto de partida para los *Jedi Knight* de Raven.

» [PC] El Storm Bow de *Heretic II* explota al contacto y puede dañarte si te acercas demasiado.

En primer lugar, John Romero dejó id Software después de completar *Quake* en 1996, tras desacuerdos creativos con John Carmack. *Hexen II* perdió a su productor y, sin desarrolladores de id en el equipo, los años de colaboración con el estudio llegaron a su fin.

Activision, que se encargó de distribuir el juego, se hizo cargo también del proceso de publicación. En cuanto al desarrollo, Raven fue abandonada a su suerte y tuvo que dar el desalentador salto a la 3D sin el apoyo de los creadores del motor. "Pasar de píxeles a polígonos no fue una tarea fácil," explica Brian.

"El desarrollo para ordenadores fue extremadamente intenso", dice Eric. "Podía trabajar en un mapa, empezar a compilarlo e irme a hacer otra cosa durante horas, antes de tener algo concreto".

Las herramientas para construir en el espacio 3D también eran limitadas. "Teníamos una cámara, una ventana que solo mostraba una vista XY, y el 'Z-checker', una ventana que mostraba si algo estaba sobre otra cosa", recuerda Eric. "Me encanta decir aquello de 'Una guerra es lo que os hace falta a los jóvenes' a la gente que se queja de las herramientas que tenemos ahora".

El nuevo motor era también una oportunidad para experimentar. *Hexen II* introdujo una nueva clase jugable, el asesino (y luego la Demonia en la expansión) y un sistema de niveles de experiencia. Incluso consiguió vencer al proyecto de John Romero *Daikatana* a la hora de hacer viajar al tiempo a cuatro épocas distintas a los jugadores. Pero también perdió algo de su predecesor. Estaba menos vivo que *Hexen*, con una paleta de colores demasiado oscura y menos enemigos en pantalla. También fueron un problema los oscuros puzles, que a menudo obligaban al jugador a desandar el camino. "*Hexen II* hizo que la historia, los puzles y la aventura fueran más prioritarios que el combate", dice Kevin. "Para mí, tal vez perdió parte de la identidad original que hacía divertido jugar". Brian se responsabiliza de los horribles rompecabezas de *Hexen II*. "Quisimos ir más lejos en la idea de los juegos de rol, pero nos quedamos en estos estúpidos puzles". Él fue el cerebro tras el infame rompecabezas de las constelaciones, que implicaba girar una rueda teniendo en cuenta la inclinación de la Tierra durante miles de años. "Fue algo que aprendí en la escuela y pensé que sería inteligente, pero nos pasamos".

***Hexen II* no funcionó bien. Las únicas cifras disponibles sugieren que vendió en torno a las 30.000 unidades.** Pero Activision compró Raven Software hacia el final del desarrollo del juego, en 1997, asegurando el futuro del estudio y la continuidad de la serie con *Hexen II*.

Fue una ruptura ambiciosa con respecto a aquello por lo que era conocida la serie, reflejando la autonomía creativa de Raven, ahora que id ya no estaba involucrada. Muy notablemente, cambió la perspectiva a tercera persona, con un enfoque en la narración cinematográfica y el combate rápido y fluido. Las armas clásicas volvieron, pero el bastón de combate cuerpo a cuerpo era ahora una opción lógica, y Corvus podía usarlo para dar volteretas o como trampolín para patear a los enemigos. "Queríamos empezar algo nuevo. Lara Croft era un éxito en ese momento, y tratábamos de pensar con mentalidad consolera", dice Brian. "A la gente le gusta ver al personaje y cómo va mejorando." Para ello, se podían ver progresos en la armadura de Corvus, y también las heridas de batalla, y los efectos de la plaga.

La creciente soltura de Raven con los gráficos en 3D se vio en las animaciones de personajes y en las cutscenes, que contaban cómo Corvus intentaba acabar con una plaga que asolaba la tierra. Los oscuros puzles y hubs fueron reemplazados por niveles ágiles, en su mayoría lineales, que dieron al juego un ritmo rápido y satisfactorio. "Mejor hardware, memoria y capacidad de procesamiento nos ayudaron a crear una historia más creíble".

Brian está particularmente orgulloso del multijugador, ya que fue uno de los primeros shooters en tercera persona que funcionó online. Dejó volar la creatividad de los jugadores al combinar habilidades ofensivas y defensivas, y combate cuerpo a cuerpo

DIRECTO DE LA FUENTE

CÓMO SUPERCARGAR TUS COPIAS DE PC DE HERETIC Y HEXEN

Igual que los originales de *Doom*, *Hexen* y *Heretic* funcionan con el motor de id Tech 1. Por lo tanto, pueden modernizarse gracias al milagro de los ports de origen (y el hecho de que Raven liberó el código fuente en 1999). Recomendamos *GZDoom*, que los embellece con resoluciones HD, iluminación dinámica, un buen uso del ratón, filtrado de texturas y otras características.

Además es muy fácil de instalar. Debes tener los juegos instalados en tu sistema (están en Steam). Solo tienes que descargar *GZDoom* de *zdoom.org*, extraerlo, y copiar los archivos WAD de las carpetas "base" de *Hexen* y *Heretic* en el directorio GZDoom. Luego haz doble clic en 'gzdoom.exe' y selecciona el juego.

Puedes extraer el archivo GZDoom en las carpetas 'base' de los juegos, y luego solo tienes que hacer doble clic en ' gzdoom.exe' para ejecutar las aplicaciones. La ventaja aquí es que gzdoom.exe está ligado a un juego específico, por lo que puedes añadirlo como un título que no sea de Steam a tu biblioteca de Steam.

"HEXEN TI DIO PRIORIDAD A LA HISTORIA, LOS PUZLES Y LA AVENTURA POR ENCIMA DEL COMBATE"

KEVIN SCHILDER

y a distancia. La verticalidad de los niveles y los personajes acrobáticos anticiparon el tipo de acción que veríamos en *Quake 3* y *Unreal Tournament* unos años más tarde.

Pese a sus hallazgos técnicos y mecánicos, *Heretic II* fue otro fracaso comercial. Tanto Brian como Eric lo atribuyen al hecho de que fue eclipsado por *Half-Life*, que se lanzó dos semanas después. Aun así, el juego recibió muchos elogios y su mecánica perduraría y evolucionaría en los excelentes juegos de Raven de la serie *Jedi Knight*.

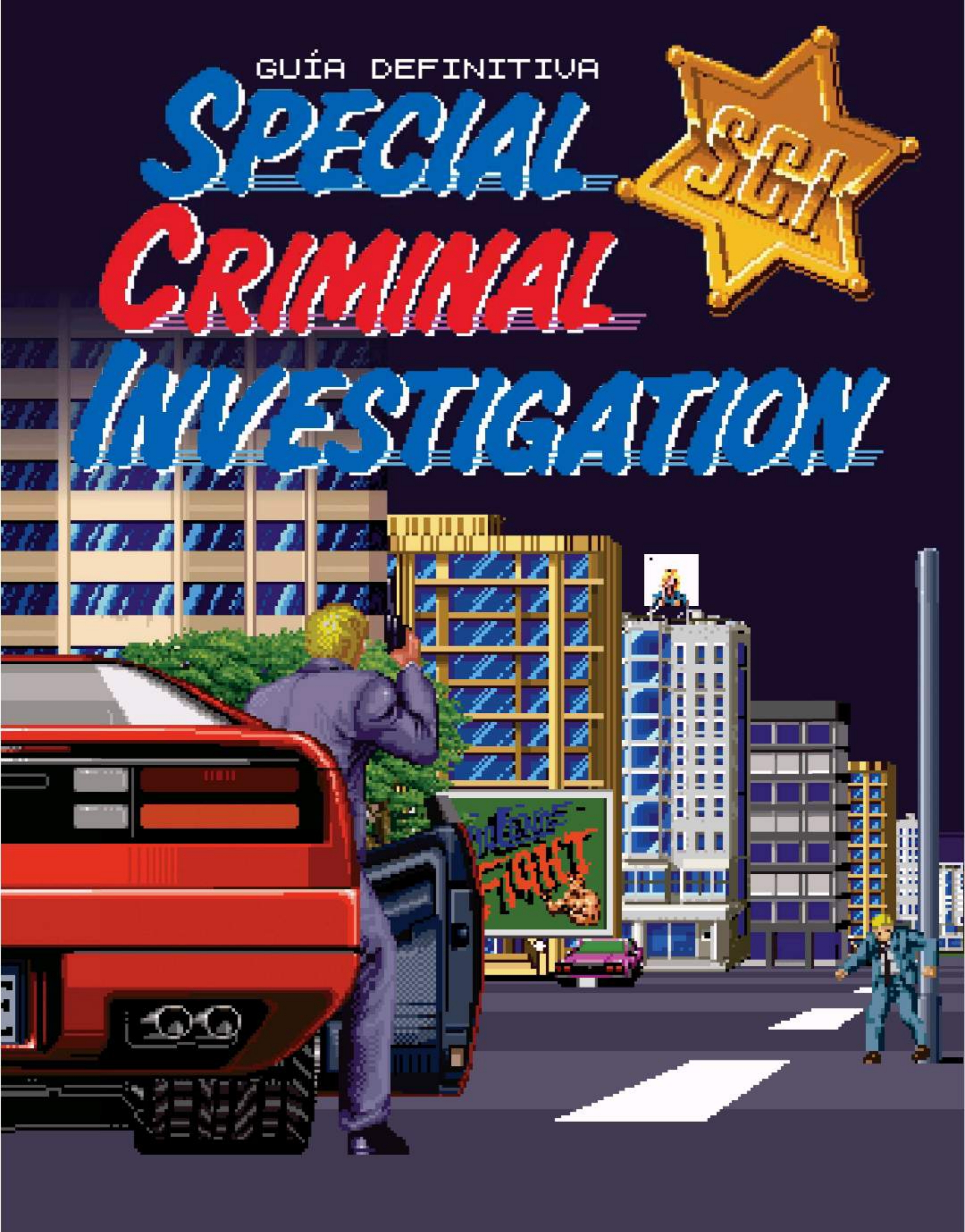
La serie *Heretic*/*Hexen* salió en un momento único, dando un salto tecnológico tremendo de gráficos 2.5D a 3D. Un salto encabezado nada menos que por la compañía que le dio a Raven la oportunidad de hacer la serie.

Hay una ironía añadida en todo esto: la innovación de id Software con el motor de id Tech en 1991 dio lugar a la serie *Heretic*/*Hexen*, pero su paso a las 3D marcó su caída. Pero más importantes que estos juegos son las personas detrás de ellos, y esta colaboración entre dos modestos estudios en Madison, Wisconsin, que daría lugar a dos exitosos desarrolladores de FPS.

La serie puede haber terminado, pero lo cierto es que salió de un estudio tan talentoso como Raven. Todos los entrevistados miran la serie con cariño, y sus sentimientos son resumidos por Brian Raffel, que a día de hoy sigue siendo el jefe de Raven Software. "Sin id, no habríamos llegado a donde estamos hoy". ✱

GUÍA DEFINITIVA

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION



TAITO ENCONTRÓ UNA MINA CON CHASE HQ. PERO... ¿CÓMO MEJORAR LA MECÁNICA DE "PÍLLALOS Y ESTRÉLLALOS" DEL ORIGINAL? ECHAMOS UN VISTAZO A LA EXPLOSIVA SECUELA QUE REVENTÓ LAS MALDITAS PUERTAS DE LOS COMPETIDORES

TEXTO DE MARTYN CARROLL

Cuando se trataba de sacar provecho de una recreativa de éxito, pocos lo hacían con la velocidad, el coraje y la eficiencia despiadada de Taito. Si un juego estaba funcionando, habría secuela en menos de un año. Pero está claro que nadie en Taito se encargaba de estrategias de marca, porque las secuelas rara vez se comercializaban como tales. En lugar de *Operation Wolf 2* tuvimos *Operación Thunderbolt*, en lugar de *Rastan 2* tuvimos *Nastar*, en lugar de *Bubble Bobble 2* tuvimos *Rainbow Islands*. Vale, *Rainbow Islands* fue subtitulado como "La historia de *Bubble Bobble 2*", pero puedes hacerte una idea de cómo funcionaba la compañía japonesa. En la década de los ochenta, Taito raramente cogió el título de uno de sus éxitos para cascarle un número detrás. La secuela de su éxito de 1988 *Chase HQ* siguió este patrón, debutando, menos de un año después del lanzamiento de la primera entrega, con el título de *Special Criminal Investigation*.

A pesar de su notable popularidad, la marca *Chase HQ* no aparecía en el mueble de la recreativa o en el propio juego. La operadora Nancy se iba, reemplazada por alguien llamado Karen. Ni siquiera se confirmaba que los dos policías fueran los originales Tony Gibson y Raymond Brody (aunque el flyer de EE.UU. afirmaba que lo eran... con un Brody blanco). Sin embargo, solo había que mirar el attract mode de la recreativa dos segundos para reconocer que *Special Criminal Investigation* era *Chase HQ 2*. Entonces, ¿por qué no se llamaba así?

La razón era simple: como en sus otras secuelas, Taito no quería que el nuevo juego reemplazara al existente, que aún era relativamente nuevo en aquel momento. Más bien se presentó como un compañero del primer juego, uno que los dueños de los salones recreativos podían colocar junto al original, sin perder por ello recaudación. Esta ocurrencia fue particularmente apropiada en el caso de *Special Criminal Investigation* porque introdujo un elemento que transformó la mecánica de juego: ¡pistolas!

En *Chase HQ* perseguías al vehículo enemigo y lo estrellabas para derrotarlo. En *Special Criminal Investigation* se hacía lo mismo, pero con ayuda de municiones. Con Brody sujetando el volante, Gibson salía del coche (el pare- ▶

» [Arcade] Jugando a ver quién aguanta más en dirección contraria.

P&R ALAN GRIER

CHARLAMOS CON EL ARTISTA QUE CREÓ LOS GRÁFICOS PARA LAS CONVERSIONES DE ICE SOFTWARE DE SCI

Las conversiones de recreativas fueron habituales en ICE. ¿En cada título el equipo se basaba en otros anteriores?
Por supuesto. El fundador del ICE, Ian Morrison, había programado previamente *Enduro Racer*, un excelente y muy bien recibido port para Spectrum. No íbamos a usar una sola vez un motor tan bueno. Ian se aseguró de exprimirlo en títulos como *Turbo OutRun*, *Cisco Heat*, *RoadBlasters*, *Hydra* y *SCI*. A lo largo de los años fue refinado, actualizado y portado a varias máquinas.

¿Teníais la recreativa original en la oficina para copiar los gráficos?
La teníamos. A lo largo de los años, entraron y salieron de la oficina varias recreativas suministradas por los editores. Colocábamos una cámara en un trípode, poníamos el Free Play y jugábamos. El mejor jugador pasaba horas dándole vueltas. Era una tarea laboriosa, pero necesaria. Luego llevábamos los carretes a revelar. Volvíamos con una bolsa llena de fotos y nos poníamos a trabajar.

¿Qué software usaste para recrear los gráficos?
En los días del Spectrum, mi herramienta era *Melbourne Draw*, un fantástico programa de dibujo de la época. Más tarde usé *DEGAS Elite* en el Atari ST. Me dediqué a producir gráficos de Amiga en el ST, ¡lo siento!

¿Qué te pareció trabajar en el Spectrum, con sus limitaciones de color?
Me encantó, especialmente hacer las pantallas de carga, que no estaban técnicamente tan constreñidas como los sprites. A grandes rasgos, esbozaba la composición en papel, y luego trazaba los contornos principales en una hoja de acetato transparente que pegaba con cinta adhesiva a una televisión. Durante mucho tiempo pensé que estaba siendo único e innovador, hasta que finalmente conocí a otros artistas y me di cuenta de que todos usábamos el mismo método.

¿Qué recuerdos tienes de jugar al SCI?
Mis principales recuerdos vienen de los salones recreativos. Cuando estaba en la oficina era trabajo, y rara vez lo tocaba delante de los colegas... ¡era terrible! Pero era un juego bastante bueno. Los disparos añadían un elemento interesante, el de avanzar por la carretera mientras disparabas a los criminales.

¿Recuerdas algo sobre la versión de Amstrad CPC que nunca se llegó a editarse?
Muy poco, me temo. He tenido que revisar mi archivo de juegos para comprobar si fui yo el responsable... ¡y lo fui! Ojalá pudiera arrojar más luz sobre ello.

SCI recibió una puntuación media, pero muchas críticas elogiaron los gráficos. ¿Fue agradable?
Lo fue en su momento, pero el cansancio por el género de carreras empañó toda la experiencia. El motor gráfico empezaba a quedarse viejo y los constantes ajustes y revisiones a lo largo de los años producían mejoras mínimas. Creo que se retiró después de *Hydra*, y pasamos a los shoot 'em ups y los plataformas durante los siguientes años. Aquellos fueron los días más felices.

» [Amiga] El trabajo de Alan es el punto culminante de las ports domésticos de ICE.

» [Arcade] El juego presenta lluvias ocasionales que dificultan las condiciones de conducción.

» [Arcade] La tradición de los videojuegos dicta que habrá un práctico túnel tras la cascada.

> "ERA UN JUEGO BASTANTE CHULO. LOS DISPAROS LE SUMARON UN ELEMENTO INTERESANTE"
> ALAN GRIER

ja había cambiado su Porsche 928 negro por un Nissan 300ZX rojo con techo descapotable) y disparaba a los villanos con su revólver. El helicóptero que te decía qué camino tomar en *Chase HQ* aquí dejaba caer un bazooka de cinco disparos que podías usar para volar vehículos en pedazos. A partir de la cuarta fase, recibes una escopeta para causar daño extra. En el fondo, seguía siendo un juego de conducción salvaje, pero las armas se imponían en el desarrollo.

El juego también introdujo un montón de obstáculos y efectos nuevos. En la primera fase tienes que enfrentarte a otros vehículos y las inclemencias del tiempo, y en la segunda hay carreteras colgantes por las que te puedes despeñar. Más tarde, rocas y autobuses bloquean el camino. Los vehículos que tienes que detener también son más difíciles, ya que cada uno está protegido por secuaces con ruedas que hay que estrellar o tirotear primero. La locura aumenta a lo largo del juego y en la quinta fase te enfrentas a un camión de 18 ruedas y un helicóptero.

En lugar de perseguir crímenes al azar, como en el primer juego, *Special Criminal Investigation* presentaba una trama de secuestro que unía los niveles. Culminaba en un difícil desafío final donde tenías sólo 30 segundos para salvar a la hija del alcalde de volar por los aires. Si fallabas, obtenías un final malo, así como un game over instantáneo (no se permitía continuar en esta fase); si tenías éxito, Gibson encendía un cigarrillo para celebrar un trabajo bien hecho. Muy de los ochenta.

Como puedes sospechar, *SCI* funcionaba con el mismo hardware que *Chase HQ* (y que *Continental Circus* antes de él). El sistema Taito Z estaba alimentado por dos CPU 68000 y una GPU personalizada con capacidad para zoom de sprites. El juego estaba disponible en dos formatos: un mueble de pie y una variante más rara con sirena. Los dos botones rojos del volante disparaban el arma y se colocaban de forma que se pudieran pulsar con los pulgares mientras se sujetaba el volante con ambas manos. El mueble de pie de EE.UU. era ligeramente diferente, sin embargo, con el botón del arma curiosamente situado en la palanca de cambios.

» [Arcade] El apoyo aéreo nos brinda un bazooka de cinco tiros para regalar algo de daño extra.

» [Arcade] En la extravagante penúltima fase te enfrentas a un camión y a un helicóptero.

LAS CONVERSIONES

¿CUÁLES DE LAS VERSIONES DOMÉSTICAS VALEN UN PIMIENTO?

HELICÓPTERO

COMMODORE 64

Incluso un juego que simplemente hubiera funcionado habría mejorado el *Chase HQ* de C64, así que encontrarse con que la secuela era bastante buena era un bonus. No se beneficia de ser una versión solo para cartucho (los niveles son todos muy parecidos), pero sigue siendo un port sólido.

ZX SPECTRUM

Esta es una de las conversiones más decepcionantes de recreativa para Spectrum debido a la pobre sensación de velocidad, los torpes controles, los gráficos poco definidos, la soporífera música y la falta general de pulido. Ocean debería haber actualizado el código del original.

ATARI ST

Como un montón de conversiones de recreativas a 16 bits, tiene un magnífico aspecto al verlo en imágenes estáticas, con grandes y detallados sprites y buen uso del color. Sin embargo, a la hora de probarlo, su lamentable framerate se carga el juego. Pinta bien, se juega mal.

AMIGA

Lo adivinaste: basado en la versión principal de ST, con pequeñas mejoras en los gráficos (más colores en el cielo y los fondos) y un audio superior (la sirena de la policía, ausente en ST). No renquea tanto como la versión para el ordenador de Atari, pero tampoco es un *Lotus*.

PC ENGINE

En el momento de su lanzamiento en 1991 esta fue la versión más fiel. Incluso tiene los efectos climáticos que faltaban en otras conversiones. Es muy rápido también, y en realidad supera a la recreativa en salvajismo. ¿La única desventaja? Es un poco demasiado fácil.

MASTER SYSTEM

Como el *Chase HQ*, de MS, ofrece circuitos planos, sin desniveles, pero es mucho mejor, y aparecen la mayoría de los elementos de la recreativa. Sin embargo, carece de desafíos. Puedes terminar la mayoría de las etapas con 30 segundos o más de margen.

SATURN

No es un port perfecto de la coin-op, pero se le acerca bastante, incluso más que la conversión de *Chase HQ* que se incluye también en este recopilatorio comercializado en 1996, en exclusiva para el mercado nipón. Si tu Saturn es "multirregión", corre a por él.

PLAYSTATION 2

Si buscas una versión perfecta, la encontrarás en el recopilatorio *Taito Memories II Joukan*, exclusivo del mercado japonés. Por razones que no podemos entender, ninguno de los juegos de *Chase HQ* se incluyó en los dos *Taito Legends* que se lanzaron fuera de Japón.

EL RITMO DE LA CALLE

CÓMO MANTENER LAS CALLES A SALVO

FASE 1
LOS SUBURBIOS

■ Un deportivo estilo Porsche con una de las tres chicas secuestradas a bordo huye hacia los suburbios. El coche recibe apoyo de motociclistas que lanzan bombas.

CÓMO VENCER: Evita los vehículos que se aproximan al principio, luego alcanza al objetivo y tira a los motociclistas de la carretera antes de detenerlo. Fácil.

FASE 2
LA COSTA

■ Otra de las chicas secuestradas está en la parte trasera de una camioneta que va por la autopista de la costa. Un grupo de Porsches negros protegerá el objetivo.

CÓMO VENCER: Tómatelo con calma en las partes del puente si no quieres acabar en el agua. Pilla el bazooka, acelera y tienes ya resuelta la detención.

FASE 3
LAS MONTAÑAS

■ El jefe criminal Bob Black se dirige a las montañas en una limusina. Otras tantas protegen al jefe, y en un momento dado la carretera se convierte en un río. No preguntes.

CÓMO VENCER: Cuidado con las rocas que se desprenden y también con los bordes de los acantilados. Los secuaces del jefe son fáciles de despachar. Con él, usa el bazooka.

FASE 4
LA CIUDAD

■ La furgoneta que transporta a Bob Black es robada por un compinche y circula a toda velocidad por la ciudad. Le sirven de soporte un montón de deportivos azules.

CÓMO VENCER: Cuidado con los tres buses que se te cruzan al principio. La persecución final tiene lugar en un paso elevado: catapulta a los enemigos por los laterales.

FASE 5
EL DESIERTO

■ Resulta que el futuro alcalde Tony Raymond está detrás de todo este asunto. Atraviesa el desierto en un convoy que incluye un helicóptero armado.

CÓMO VENCER: Cuando el camión está dañado, Raymond subirá al helicóptero. Espera a que vuele bajo y pon el turbo para chocar contra él.

FASE 6
EL ALMACÉN

■ Raymond revela que la última chica secuestrada, la hija del alcalde actual, está en un almacén que está a punto de explotar. Tienes 30 segundos para salvarla.

CÓMO VENCER: Esto es difícil, ya que con un solo choque se acaba el juego. Frena en todas las curvas y guarda tu turbo para la recta final. Buena suerte.

El juego salió en octubre de 1989. Robin Hogg le dio pulgares arriba. "*Chase HQ* todavía funciona en las salas de recreativas", informó en *Zzap!64*. "La sensación gozosa de correr a toda velocidad persiste en la secuela. ¡Juégalo AHORA!" Las críticas fueron positivas en otras revistas también, con el consenso general de que era tan divertido como el primero y que las armas añadían una dimensión extra. "*Special Criminal Investigation* es una notable actualización de un original ya de por sí notable", escribió *Commodore User*, mientras que su revista hermana, *Sinclair User*, dijo que estaba "destinado a ser un éxito en todas las salas de recreativas del país" y le brindó al juego un 8/10.

Aproximadamente al mismo tiempo, las conversiones de Ocean de *Chase HQ* estaban siendo un éxito, aunque la calidad de las diferentes versiones variaba salvajemente. Ocean, como era de esperar, se hizo con los derechos domésticos de *Special Criminal Investigation* y subcontrató la mayoría de las versiones a ICE Software, el desarrollador con sede en Glasgow que había convertido previamente *Turbo OutRun* y otros arcades de conducción. La versión del Commodore 64 cayó en manos de Probe Software.

> "EL MOTOR GRÁFICO EMPEZABA A MOSTRAR SU EDAD Y LAS CONSTANTES REVISIONES DABAN PIE A MEJORAS MÍNIMAS"
> ALAN GRIER

Ahora bien, si hubiera una empresa que sabía sobre marcas era Ocean, que rápidamente lo rebautizó como *Chase HQ II* y lo sacó a tiempo para la Navidad de 1990. Siguieron las versiones para PC Engine (1991), Master System (1992) y Saturn (1996), y todas ellas conservaron el título de *Special Criminal Investigation*. Un juego confusamente llamado *Chase HQ II* fue lanzado para Mega Drive en 1992, pero no era una conversión de *Special Criminal Investigation* y estaba más cerca del juego original. No había disparos, para empezar, y podías elegir entre tres vehículos, ¡incluyendo un camión!

Avance rápido a 2007, y a otro juego llamado *Chase HQ 2*, que llegó a los salones recreativos por cortesía de Taito. Los gráficos fueron actualizados completamente en 3D, pero tenía el mismo estilo de juego de persecución de siempre. Incluso Nancy regresó. A pesar de lo simpático de esta actualización, los fans de la serie saben que la verdadera secuela de *Chase HQ* tiene otro nombre. ★

» [Arcade] En 1992 Gibson y Brody volvieron a los salones recreativos por tercera vez con *Super Chase: Criminal Termination*.

MISIÓN TERMINADA

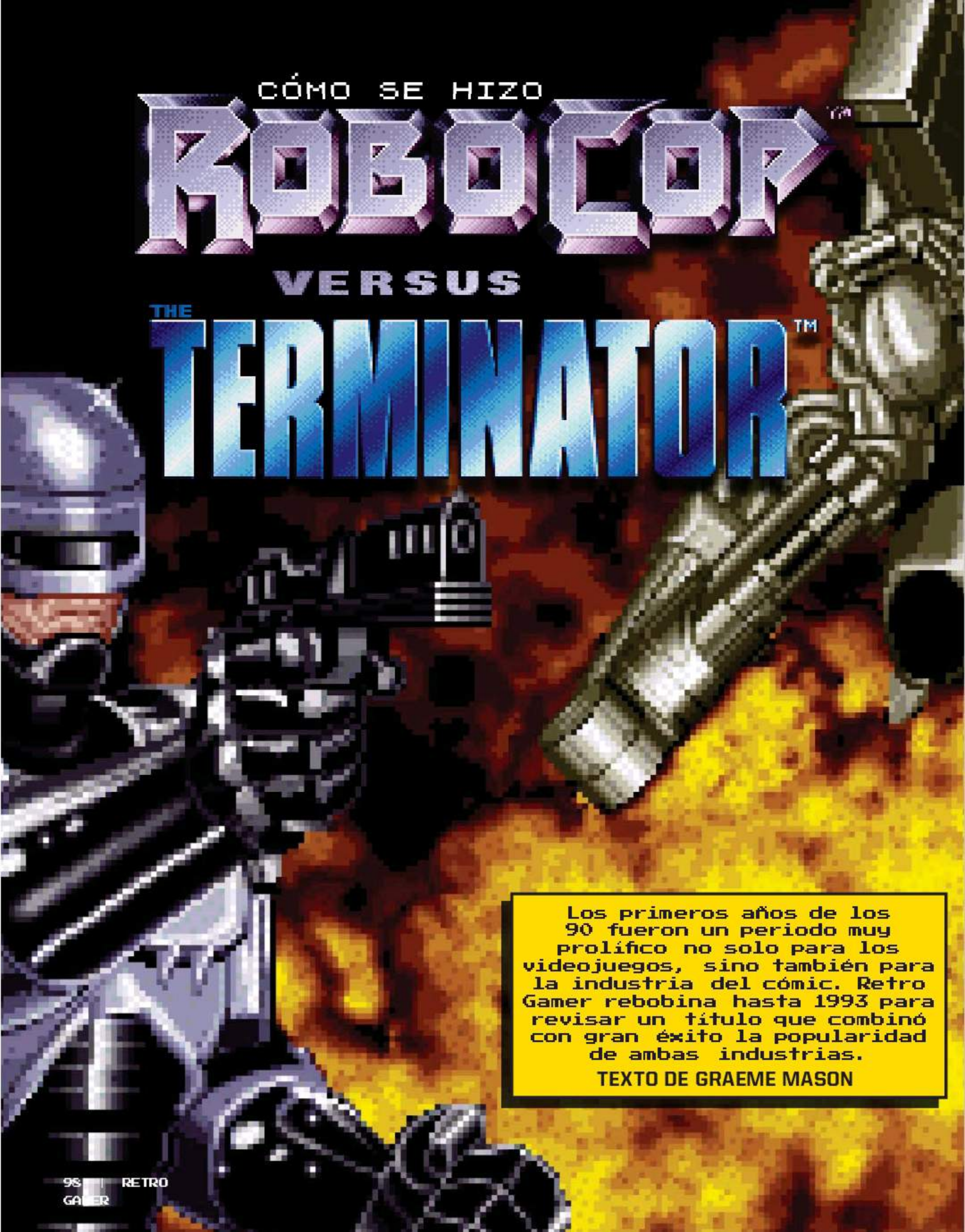
¿QUÉ LE PASÓ REALMENTE A LA VERSIÓN DE AMSTRAD CPC?

» [Amstrad CPC] La versión de Amstrad se basó en la de Spectrum, pero hacía un buen uso de la paleta de colores ampliada del Plus

Chase HQ fue un juego fantástico en CPC, por lo que las expectativas eran altas para la secuela, especialmente porque se estaba desarrollando como un juego de cartucho para la gama mejorada CPC Plus. El juego fue incluso reseñado en revistas, pero lamentablemente nunca se lanzó, o eso es lo que pensamos en aquel momento. Desde entonces han salido a la luz al menos dos copias, lo que demuestra que el juego estaba completo. Entonces, ¿qué pasó?

Según recuerda el programador Ian Morrison, el juego no llegó a su fecha de lanzamiento, prevista de diciembre de 1990, y Ocean decidió dejarlo pasar en lugar de lanzarlo tarde. Cómo se escabulleron algunas copias es un misterio, aunque sabemos que una fue vendida por una compañía de venta por correo en 1993. Le preguntamos a Alan Grier si tiene una copia y no la tiene, pero sí tiene todos los gráficos que creó para el juego.

CÓMO SE HIZO ROBOCOP™ VERSUS THE TERMINATOR™



Los primeros años de los 90 fueron un periodo muy prolífico no solo para los videojuegos, sino también para la industria del cómic. Retro Gamer rebobina hasta 1993 para revisar un título que combinó con gran éxito la popularidad de ambas industrias.

TEXTO DE GRAEME MASON

CÓMO SE HIZO: ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR

LOS DATOS:

- **COMPAÑÍA:** VIRGIN GAMES
- **DESARROLLADOR:** EQUIPO INTERNO
- **LANZAMIENTO:** 1993
- **PLATAFORMAS:** MEGA DRIVE, OTRAS.
- **GÉNERO:** RUN-AND-GUN

A pesar de haber protagonizado solo una película cada uno, Terminator y RoboCop eran ya personajes de leyenda. Los dos filmes habían sido éxitos notables de taquilla. Con sus secuelas, algo inevitable, las dos franquicias comenzaron a diferenciarse: *Terminator 2* eclipsó a su predecesora y rompió récords de caja en todo el mundo, mientras que *RoboCop 2* se quedó muy lejos del éxito de la primera entrega en calidad y recaudación. Mientras no se adivinaba una nueva película de Terminator (un caso extraño, dado su notable éxito), su colega RoboCop recibió al poco una tercera entrega que obtuvo aún peores críticas que la segunda y que cometió el error de continuar sin el protagonista original, Peter Weller. Sin embargo, gracias a Ocean, ya existía un gran número de títulos protagonizados por RoboCop mientras que el Terminator pixelado se quedaba atrás. En esta competición, el policía cibernético ganaba la partida. Llegaba el momento de hacer que sus dos violentos mundos se unieran en uno solo. La historia de *RoboCop vs The Terminator* comenzó en los cómics de Dark Horse, en 1992. Creado por la legendaria pareja Frank Miller - Walter Simonson, la breve serie ofrece una trama laberíntica a través del tiempo donde el oficial Alex Murphy viaja al sombrío mundo de los Terminators para ayudar a la resistencia, que intenta valientemente poner fin al reinado de terror de las máquinas. Virgin Games comenzó a desarrollar *RoboCop vs. The Terminator* mientras trabajaban en otras licencias como *Cool Spot* o *Aladdin*. Junto al diseñador principal y programador John Botti estaba Tim Williams, que nos explica cómo llegó a trabajar en este crossover. "Me reclutaron en Virgin para probar juegos, pero poco después me trasladaron a su nuevo departamento de diseño, probablemente porque siempre hacía muchas sugerencias en mis informes de errores". Tim trabajó en el diseño de niveles para *Spot Goes To Hollywood* y *The Terminator* para Mega-CD antes de este cambio. "Recuerdo que en aquel momento había muchos juegos de perfil alto en Virgin, como *Aladdin*, por lo que tenía la sensación de que *Robocop vs. The Terminator* era el patito feo de la casa cuando me uní al equipo, aunque estaba absolutamente encantado de poder diseñar mi propio juego", comenta. Con la licencia asegurada, pero sin poder usar material ninguno de los cómics, incluida su trama directa, Tim, John y Noah Tool diseñaron los niveles, tono y fondo del nuevo juego. "No podíamos usar ningún contenido de Dark Horse", recuerda John. "Entonces Tim y yo nos sentamos a analizar *Contra III: The Alien Wars*, uno de nuestros juegos favoritos. Queríamos descubrir qué era lo que hacía genial al juego, y concluimos que su éxito estaba en su mecánica de disparos". Gran parte de esa mecánica de la tercera parte de *Contra* se acabó incorporando al juego en el que trabajaban, haciendo que la cosa funcionara. "En una semana, la gente de Virgin se dio cuenta del potencial del juego. John Botti creció en Long Island, Nueva York. Era un estudiante atlético que hoy se consideraría un tipo algo friki. "Descubrí los juegos de aventura de Scott Adams y no me los podía sacar de la cabeza. Un día pensé: 'Podría hacer mi propio juego". Y lo hizo. Habiendo tenido éxito al fundar su propia empresa de programación a la tierna edad de 13 años, John se inscribió en el MIT para aprender informática en la famosa universidad. Se graduó cuatro años después y se mudó al este de Los Ángeles, a la peor zona de la ciudad. "No había un día que no hubiera un tiroteo

"Tenía la sensación de que el juego era el patito feo de la casa cuando me uní al equipo"
TIM WILLIAMS

CONVERSIONES LAS DISTINTAS VERSIONES DEL CROSSOVER SCI-FI

MEGA DRIVE
El original y el mejor de todos. Desarrollado internamente en Virgin Games, era ruidoso y violento, y no tenía rival. Sus sprites de gran tamaño, propensos a convertirse en una masa carmesí, se mantienen bellos 25 años después.

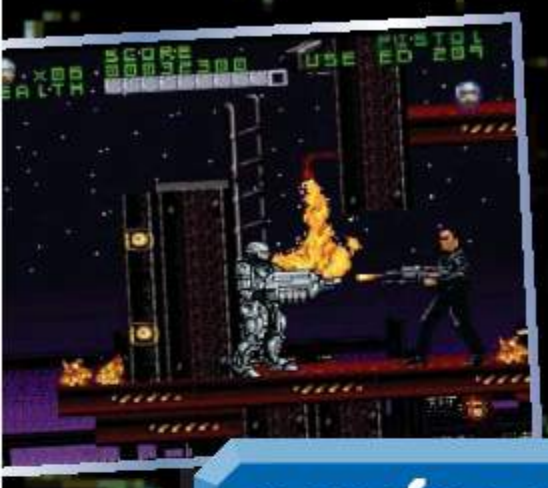
SNES
Además de la previsible ausencia de sangre, esta versión hecha por los vecinos de Virgin, Interplay, es muy similar al juego Mega Drive, e incluso incluye una sección de disparos en primera persona cuando RoboCop se acerca a la base de Terminator.

MASTER SYSTEM
Un port que merece la pena, ya que logra replicar la destrucción que evoca el original. Los fondos detallados, los sprites grandes y los controles simples conforman un run-and-gun por encima de la media, aunque hoy en día es un poco difícil rejugarlo.

GAME GEAR
Visualmente muy llamativo pero lento y con fallos gráficos terribles. Aun así, se nota el esfuerzo en proponer algo distinto a la habitual gama de software que poblaba las tiendas en aquel momento para la portátil de Sega.

GAME BOY
Sin duda la peor versión. RoboCop se ha convertido en un abuelo reumático que se arrastra por cada nivel. Los parecidos con el clásico de Ocean no son desagradables, aunque ver a un RoboCop atacado por arañas no era lo que esperábamos.

"Era importante tener armas que hicieran cosas diferentes"
TIM WILLIAMS



¡SUÉLTALO!

CÓMO EL POLICÍA ROBÓTICO Y EL IMPARABLE ANDROIDE SE QUEDARON SIN SALIR EN LA NES

Con Mega Drive y Super Nintendo dominando el mercado en 1993, no dejó de ser una sorpresa que se planearan ports del juego para consolas de la anterior generación. Tenemos el caso de Master System, un intento más que decente de recrear la sensación del juego original en Mega Drive. De hecho, se planeó alguna versión más que no llegó a ver la luz, como la de su rival directa, la Nintendo NES.

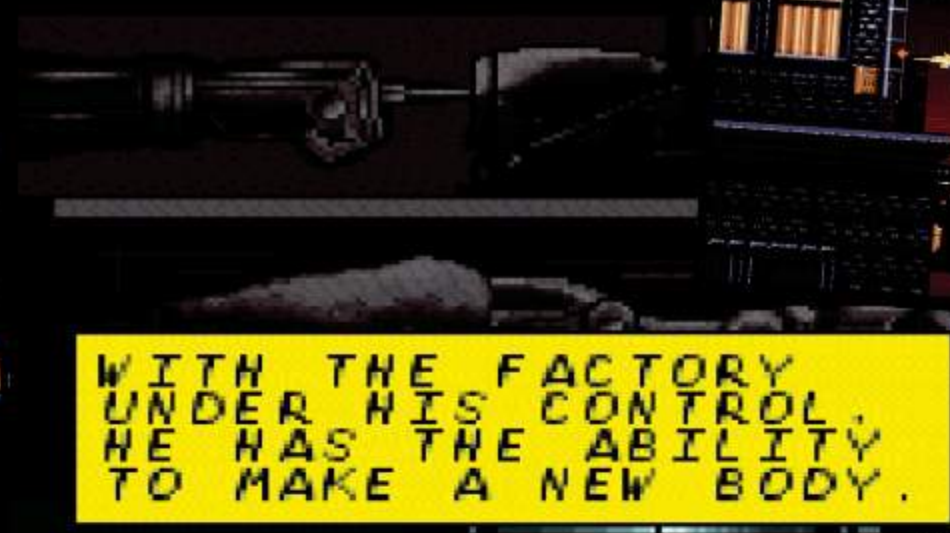
Las cosas no fueron bien en esta conversión, por mucho que los desarrolladores lucharan por mantener el espíritu del juego en la consola de Nintendo. Gráficos pequeños, borrosos y poco impresionantes llenaban cada nivel, con un sonido decepcionante, una faceta que había destacado bastante en otras máquinas y juegos. Siendo justos no podemos hablar de un juego terrible, pero hubo otros motivos por los que Virgin decidió no publicarlo. Las ventas de juegos para la consola estaban disminuyendo y *RoboCop vs The Terminator* se parecía más a los juegos de Ocean Software, en el fondo todos excelentes, pero con cinco años ya a sus espaldas, en lugar de recordar al fantástico título de Mega Drive de 1993.

▶ cerca de mi casa", señala con tristeza. "Aquello me llevó a dejar Los Ángeles. Me fui a Orange, donde conseguí trabajo en Virgin Games. Me destinaron al proyecto *RoboCop vs. The Terminator* después de que Virgin comprara la licencia por 2 millones de dólares. Cuando llegué a Virgin, nadie más estaba en el proyecto. Para ahorrar tiempo y dinero, el juego utilizó el motor para Mega Drive de Dave Perry, que se había utilizado en *Cool Spot* y *Global Gladiators*. "El motor funcionaba bien pero yo tenía mis propias herramientas de proyectos anteriores", continúa John, "El motor de Dave estaba limpio y se había utilizado en otros juegos de la consola. Lo mejoré creando sprites de lista vinculada que me permitían hacer enormes jefes monstruosos al final de algunos niveles".

En *RoboCop Versus The Terminator* el jugador asume el papel del cibernético policía Murphy. La empresa Cyberdyne Systems, después de haber ganado un contrato para desarrollar el sistema de defensa Skynet para el gobierno, decide que las redes neuronales de RoboCop, la única combinación exitosa de mente humana y ordenador hasta la fecha, son el mejor punto de partida para su nueva construcción mortal. En el futuro, tanto los humanos como los Terminator se dan cuenta de la importancia que va a tener RoboCop, pero el policía cromado tiene sus propios planes, como saltarse el control de la OCP y viajar al futuro para eliminar a Skynet. RoboCop debe abrirse paso por las calles de Detroit y enfrentarse a un ejército mortal de matones y Terminators. Quizá como contrapunto al gran número de juegos infantiles que Virgin desarrollaba en aquellos momentos, los diseñadores implementaron grandes dosis de violencia y sangre al juego. "Todos teníamos como 22 años", recuerda John. "¡Queríamos tanta sangre como fuera posible! Tim y yo pusimos switches en el juego para que cuando vinieran a evaluarlo no lo vieran tan violento". Tim señala la gran labor del artista Bob Stevenson a mandos de esos gráficos tan grandes, brillantes y detallados que le daban al juego un aspecto único. "Todo el proyecto se potenció cuando Bob llegó y se puso a trabajar para dar el mejor aspecto posible al viejo RoboCop que teníamos. Tras su reinvención se veía mucho mejor y generaba mucha más emoción al manejarlo. Con la sangre y el gore sentimos que estábamos siendo un poco traviesos, pero como *Mortal Kombat* estaba a punto de salir al mercado pensamos que nuestro juego propondría una visión ligeramente irónica y pasaría más desapercibido". Este enfoque tan exagerado inspiró una gran cantidad de imágenes memorables, como las explosiones de Terminators, las pistolas giratorias o las ventanas manchadas de sangre. Estas escenas fueron solo algunas de las situaciones más llamativas que RoboCop tenía que superar durante sus niveles, algo que llevaba el proyecto muy lejos de la idea primigenia del mismo cuando Tim comenzó a trabajar con él. "Cuando comencé, uno de los mayores problemas del juego era que era un juego muy normal, casi aburrido. Caminabas, disparabas, caminabas... y eso era todo. Uno de los grandes factores que cambió esto fue estudiar la mecánica de varios juegos de arcade y aprender de ellos. ¿Cómo se movían los proyectiles? ¿A qué velocidad se movían las cosas? RoboCop podía saltar y agacharse, así que lo que hicimos fue crear proyectiles y balas que obligarían a hacerlo constantemente, y lo cronometramos para que el jugador más habilidoso pudiera dominar cada secuencia de disparos como una coreografía". La idea de Tim era crear niveles que los jugadores expertos pudieran superar sin ser dañados, cuando tuvieran un control total sobre el juego. "Siempre quise que el jugador supiera que, si recibían un golpe, era culpa suya y que con algo de práctica podría hacerlo mejor". Para aportar variedad, algunos niveles incluyeron objetivos adicionales como rehenes o destruir cámaras de seguridad, con escenas familiares para los fans de las películas. El argumento permitía aumentar el arsenal de armas de RoboCop, relegando su clásica pistola a un segundo lugar. "Era importante tener armas que realmente hicieran cosas diferentes", señala

» [Mega Drive] Seguimos sin tener pistolas phaser en nuestro futuro.

» [Mega Drive] Algunas misiones incluyen rescate de rehenes.



» [Mega Drive] Habrá sangre. Mucha, mucha sangre.

» [Mega Drive] Por suerte, RoboCop es un robot ágil.

"Todos teníamos 22 años y queríamos tanta sangre como fuera posible"
JOHN BOTTI

» [Mega Drive] El programador John Botti se puso a si mismo en el juego de Mega Drive.

» [Mega Drive] ¡Estás exterminado!

Tim, "y que fueran muy importantes y útiles en ciertas áreas". RoboCop puede transportar dos armas a la vez; si coge una, deja la que lleva en ese momento, lo que hacía que el juego tuviera un componente estratégico asociado al arsenal. Con John Botti inspirándose en *Contra III*, cada arma sería diseñada por él antes de que Bob Stevenson y Tim perfeccionaran su apariencia. Desde la divertida manipulación direccional del lanzagranadas o el lanzallamas hasta el poderoso bazooka o los misiles, administrar el armamento era la clave del éxito. Y para los fanáticos de la película, no hay nada mejor que recoger la enorme Gatling de un ED-209 dañado, para lanzar breves ráfagas de fuego de alta potencia y oír ese sonido de disparos realmente característico.

En comparación con proyectos similares de Virgin, *RoboCop Versus The Terminator* empleó solo a un pequeño grupo de trabajadores. "Fue uno de los mejores equipos con los que he trabajado, aunque en realidad solo éramos cuatro: Tim, Bob, Noah y yo", recuerda John. Lo cierto es que tuvieron ayuda de un quinto miembro, personal no oficial ni acreditado en el juego, pero que también aportó su granito de arena al proyecto. "Todos los días, después de que el conserje terminara su trabajo, pasaba por mi oficina a las 11 o 12 de la noche para ver qué habíamos puesto de nuevo en el juego", sonríe John. "Una noche en particular, le estaba mostrando una nueva característica del diseño, que era que RoboCop podía prenderse fuego con las llamas que aparecían por el escenario. El problema estaba justo ahí, en el diseño: ¿cómo podría extinguirlo una vez se empezara a quemar? El conserje le ofreció una solución tan genial como esa implementación que habían ideado. "Sugirió que RoboCop disparara a los sistemas de rociadores y que le lloviera agua encima, apagando el fuego y salvándole la vida. Nos gustó tanto que entonces pusimos hidrantes contra incendios que hacían justo eso, creando esa sensación de urgencia dentro del juego a la hora de encontrar una manera de apagar el fuego antes de que acabara con RoboCop".

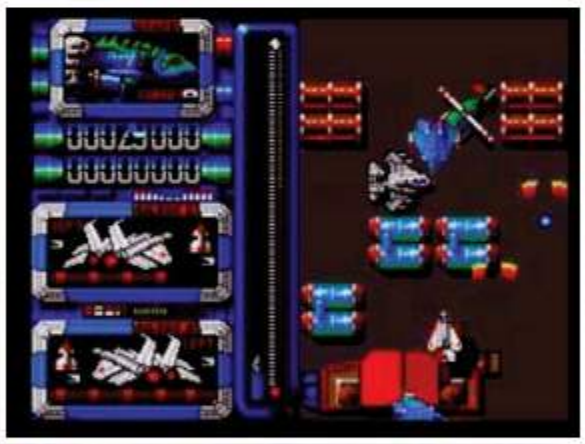
Con Tommy Tallarico ayudando a construir el diseño de sonido del juego ("Es fenomenal, no creo haber escuchado otro juego sonando como este", dice Tim), sus diseñadores completaron un buen número de niveles, con múltiples fases, para que *RoboCop* tuviera un buen número de horas de juego e hiciera las delicias de los jugadores. El desarrollo fue muy rápido, ya que todo comenzó con la exploración del motor por parte de John a mediados de 1992 y acabó con su lanzamiento en el invierno de 1993, apenas un año y medio desde el banderazo de salida. La recepción fue positiva, y los críticos apreciaron la naturaleza del nuevo juego de Virgin Games. Si lo comparabas con cualquier otro juego arcade de aquel entonces advertías que su estilo era muy distinto y le garantizaba a Virgin un éxito rotundo fuera del mercado familiar. "Fue un momento muy divertido de mi vida", recuerda John. "Éramos muy jóvenes y no teníamos familia ni responsabilidades. Era un momento mágico en la industria donde los programadores y diseñadores de videojuegos decidían el futuro del título en el que trabajaban, pero también eran responsables del éxito o el fracaso del juego. Si era un éxito era por ellos; si acababa siendo una mierda, también era por culpa suya". Si bien Tim tiene algunas reservas sobre la jugabilidad (especialmente en el número extremadamente alto de puntos de vida de los jefes finales) se hace eco de los sentimientos positivos que John alberga hacia su juego. "En toda la oficina había muy buenas sensaciones con el juego, como si hubiéramos logrado sacar un conejo de la chistera y hubiéramos hecho un juego realmente divertido". Lo cierto es que lo era, mejor dicho, lo es, porque 25 años después *Retro Gamer* puede dar fe de que el factor diversión de su *RoboCop vs The Terminator* sigue ahí.

EL DESAFÍO DE DAVID GUAITA

SOVIET

Después de firmar el notable *Silent Shadow* para Topo Soft, David Guaita se embarcó en un nuevo proyecto en solitario. *Choplifter* y *Xenon* eran sus referentes más estimulantes. Sin embargo, hubo una inspiración aún mayor. Un desafío tecnológico que le motivó a superar su anterior hito. Un reto lanzado por un hombre querido y añorado por todos los que trabajaron a su lado: Javier Cano.

Por Jesús Relinque "Pedja"



» [PC] En Silent Shadow sobrevolábamos campos verdes y bases militares desde las que nos lanzaban proyectiles.

» [CPC] El excelso colorido de la versión de Amstrad la convertía en un juego para fardar ante los amigos

Para documentar el presente artículo, contacté con el maño David Guaita a través de videoconferencia. Entonces, sucedió algo. El tiempo se volvió relativo: una hora de conversación, ocho de diferencia horaria y más de treinta años de experiencia desarrollando videojuegos. Aún conservo un vívido recuerdo de la primera vez que cargué en mi viejo ordenador de ocho bits aquel *Silent Shadow* que Topo Soft lanzara en 1988 con una inolvidable portada del maestro Alfonso Azpiri. La sombra de metal se desplazaba grácil por el aire, destruía enemigos con certeros misiles, rompía la barrera del sonido para proteger al gigantesco bombardero que escoltaba. No era un matamarcianos más. Había algo especial en la nave que manejábamos, o más bien, en cómo se llevaba a cabo el movimiento de pantalla.

"Cuando empecé a programar videojuegos para Spectrum", explica Guaita, "quería centrarme en el rendimiento, en la suavidad con que se movían los gráficos. Entonces leí el libro de David Webb, *Lenguaje máquina avanzado para Zx Spectrum* y fui capaz de aprender y aplicar esas técnicas a mis programas". Al probar *Silent Shadow*, ya sea en un Spectrum de verdad o en un emulador, confirmaremos que el desarrollador maño utilizó lo que había aprendido a la perfección. El juego era una delicia a nivel visual y pocos títulos pueden presumir de un scroll como el que aquel ofrecía. Pero... ¿cómo llegó la sombra silenciosa a las oficinas de Topo Soft?

CON MICROHOBBY EMPEZÓ TODO

Retrocedamos unos cuantos años. David Guaita, como tantos otros protagonistas de la Edad de Oro, comenzó por el principio. Y el principio, si hablamos de Spectrum en nuestro país, se contó a través de las páginas de *Microhobby*. "Imagínate lo que era para un chaval de la época ganar dinero por hacer lo que le gustaba. Te pagaban 15.000 pesetas si seleccionaban tu juego para ser publicado en la revista", narra Guaita. Un buen pellizco y punto de partida para comenzar una idílica relación con los videojuegos que dura hasta el presente. En la actualidad, el maño trabaja para Sega en Japón, formando parte del equipo que desarrolla las entregas de la saga *Yakuza*. "Se trata de una serie de videojuegos que tienen mucho éxito aquí. Un éxito que se ha trasladado también a Estados Unidos".

En el currículum de Guaita encontramos multitud de trabajos de carácter audiovisual. Produjo y dirigió *Jugones*, un programa de videojuegos desde Japón para Canal Plus. También ha colaborado en numerosas películas, creando efectos visuales. Aquí podemos citar su estrecha relación con Álex de

la Iglesia, realizando los títulos de crédito de *Balada triste de trompeta*, *El bar*, *Perfectos desconocidos* o *30 Monedas*, la última serie firmada por el director bilbaíno de próximo estreno en HBO.

Su primer contacto con los videojuegos fue una clónica de *Pong* a la que siguió una arcaica consola de cartuchos cuyo nombre prefiere olvidar, una venerable Atari 2600 y un Spectrum con el que comenzó a pergeñar lo que sería su primer gran título, *Silent Shadow*. "En navidades de 1987 envié la copia del juego a Topo Soft, ya que sabía que estaban esperando que la gente les enviara programas para publicarlos" relata el desarrollador. Fue en verano de 1988 cuando se desplazó a Madrid a las oficinas de la compañía. Allí se encargaría de rematar el videojuego y hacer varias versiones del mismo. Conoció a Emilio Martínez, a Ricardo Cancho y a Rafa Gómez entre otros, pero si hubo alguien que le dejó huella fue Javier Cano, el auténtico buque insignia de la primera época de Topo Soft.

DAVID GUAITA

El maño David Guaita tiene un extenso currículum tanto en lo que a programación y diseño de videojuegos se refiere como en el sector audiovisual. Hoy día forma parte del equipo de la saga *Yakuza*.

CANO LANZA EL GUANTE

Guaita solo tiene palabras amables para él. "Cuando yo llegué a Topo, Cano estaba a cargo del departamento de freelances, y como tal, fue un director de proyectos inmejorable. Por un lado, daba la libertad necesaria a los programadores para que diseñaran los videojuegos con sus propias ideas. Por otro, tenía la suficiente mano izquierda como para tratarlos bien y que se sintieran a gusto. Era una persona increíble, llena de energía positiva. Para mí, él fue el verdadero espíritu de la compañía". Aunque ya nos dejó hace unos años, Javier Cano logra poner de acuerdo a aquellos programadores, diseñadores, músicos y productores que trabajaron con él. Su nombre pervive a través de la memoria de todos ellos. En este caso, Cano va a jugar un papel fundamental en lo que serán los rudimentos técnicos de *Soviet*, el siguiente videojuego de David. "En realidad, hubo otro juego más que pudo salir antes que *Soviet*, ▶

»El programa *Jugones* de Canal +, con Guaita a la cabeza, nos mantenia cada semana pegados al televisor.

CUANDO GUAITA REGRESA A TOPO CON SOVIET, EL OCASO DE LOS 8 BITS ESTABA CERCA

▶ que abandoné antes de acabarlo y que, hoy día, me arrepiento de no haberlo terminado. Se llamaba *Zarzán*. El protagonista era una especie de Tarzán y el juego era una mezcla jugable entre *Donkey Kong* y *Sir Fred*. La verdad que funcionaba muy bien".

Tras lamentarnos de no tener ningún vestigio gráfico de *Zarzán*, perdido para siempre en el baúl de los juegos inacabados, viajaremos al momento clave al que antes nos referíamos. Una conversación entre Cano y Guaita en la que el primero propone al segundo un reto tecnológico. "La mente de Javier era muy inquieta. Él llevaba dándole vueltas mucho tiempo a la posibilidad de implementar una idea. Un día en el que coincidimos me la comentó. Quería aplicar varios tipos de scroll, de movimiento de pantalla, a distintos niveles. Me dijo que lo había hablado previamente con Rafa Gómez y que su respuesta fue que le parecía bastante complicado". Pero no fue el caso de Guaita. Cano le había lanzado el guante y él lo había recogido. El germen de *Soviet* había sido plantado.

El título sería un arcade de corte bélico donde se representaba un conflicto en plena crisis de la URSS en el que formábamos parte del ejército soviético. Sin embargo, al principio, su creador quería revestirlo de un traje más cercano a la ciencia ficción, algo que lo emparentase con uno de sus grandes referentes: el *Xenon* de The Bitmap Brothers. En concreto, con ese artefacto tipo tanque que se manejaba al principio del juego, que se movia en todas direcciones con pesados desplazamientos y que contaba con

»[ZX] Los gráficos de *Silent Shadow* eran espectaculares.

» Portada de la revista *Micro Hobby* en la que luce con maestría la soberbia portada de Alfonso Azpiri.

EL AUTOR DE SILENT SHADOW Y SOVIET TRABAJA ACTUALMENTE PARA SEGA JAPÓN, EN EL EQUIPO DE LA SAGA YAKUZA

4 [ZX] Jugar a dobles en *Silent Shadow* era mejor que el Bollycao bombón.

una potencia de fuego devastadora.

Mientras Guaita seguía dando forma a su segundo gran proyecto, se apuntó a la Universidad Complutense para hacer Ciencias de la imagen. Al no ser seleccionado, probó suerte con la carrera de Ingeniería en Zaragoza. Aquella sería una aventura efímera. "Duré dos días allí. Cuando vi a un profesor escribir una fórmula larguísima en la pizarra, regresé a casa y me encerré en mi habitación. En ese momento fue cuando logré acabar de programar *Soviet*".

El programador decide que es el momento de acudir a su amigo Cano con el juego entre sus brazos. Pero todo había cambiado. El que fuera alma mater de la compañía ya no forma parte de Topo Soft. Ha fundado una nueva empresa a la que llama Animagic. Sin embargo, las cosas no marchan como él hubiera deseado. Cuando Cano recibe a Guaita, le confiesa que, en aquel momento, le es del todo imposible lanzar y distribuir su juego como merece. "Lo que estaba ocurriendo me resultó deprimente", confiesa Guaita. No solo eso. En realidad, fue premonitorio. A principios de 1990, la sombra de los 16 bits se cernía sobre el futuro próximo de los Spectrum, Amstrad, Commodore o MSX que nos habían encandilado y que parecían tener una vida infinita. Sin embargo, todos sabemos que esa vida tenía fecha de caducidad. Pronto morderían el polvo.

El caso es que David necesitaba buscar otra casa para su juego, así que pensó en convertirse él mismo en hijo pródigo. Sin embargo, al llegar a Topo Soft volvería a darse de bruces con la realidad, y la realidad dictaba designios como los que se han desgranado en el párrafo anterior. "Hablé con Gabriel Nieto, que había sustituido a Cano como director de Topo, y con Rafa Gómez, y lo cierto es que todo era menos boyante. "Se pagaba menos que antes" comenta Guaita. Visto aquello, el programador maño decidió probar suerte con otra de las posibilidades que tenía a su disposición. Así es como, en 1990, Guaita se personó en las oficinas de Opera Soft.

ÓPERA SOVIÉTICA

Nada más conocer a José Antonio Morales, mítico programador de la compañía y responsable de auténticos clásicos del software español como *Livingstone Supongo*, David se da cuenta de cuán distinto es el ambiente allí respecto al que previamente conocía. "La plantilla de Opera era algo mayor que la de Topo. A lo mejor solo había cinco años de diferencia, pero ya con eso se notaba. Allí había otro rollo. Recuerdo ▶

¡NUEVO!

MICRO HOBBY

LOS PÁJAROS DE LA MUERTE

El coronel Kostner contempló en silencio por unos instantes su nave. Aquel pájaro metálico que reposaba en el hangar 5 se había convertido con los años en su más inseparable compañero. Rápido, moderno, sofisticado... el «Silent Shadow» era para él algo más que un caza de combate, era casi su segunda piel.

SILENT SHADOW
Arcade
Topo Soft

SOVIET

» [Amstrad CPC] En la fase del desierto de *Soviet* aparecian bombarderos.

» [ZX] Manejar el tanque nos recordaba al *Xenon* de The Bitmap Brothers.

▶ cuando simularon una máquina de IA, Eliza 2, con la que hablaba todo el mundo, tanto gente del equipo como las visitas. Aquella máquina parecía adivinar las cosas, era como un psicólogo. Al final se descubrió que era Morales quien respondía en el chat desde la habitación contigua. O también recuerdo cuando Charlie (Díaz de Castro) traía cubatas del bar de al lado los viernes por la tarde. Nos lo pasamos bien. Además del ambiente, eran muy buenos técnicamente. Aquella era una compañía muy peculiar". Y lo cierto es que a Morales le encantó el juego de primera mano, así que el acuerdo se alcanzó con presteza. Pero enseguida le exigieron varias condiciones, entre ellas, el tener que realizar varias versiones del título. "Morales me comentó que *Soviet* tenía que salir para Amstrad, para MSX, para PCW, para PC... Aquel verano del 90 no tuve vacaciones. Me lo pasé en el chalet de Opera, implementando sus diferentes versiones", comenta Guaita.

A la hora de pasar por el sistema tan especial de versionado con el que contaba Opera, la máquina PMD y las librerías gráficas con las que contaban, Guaita se dio cuenta de que no iba a ser tan sencillo. Sabemos que recurría a rutinas en código máquina para optimizar rendimiento y lograr técnicas como el scroll multidireccional o el efecto de perspectiva cenital de los edificios de *Soviet*. "Aquel sistema se daba de patadas con mi forma de programar".

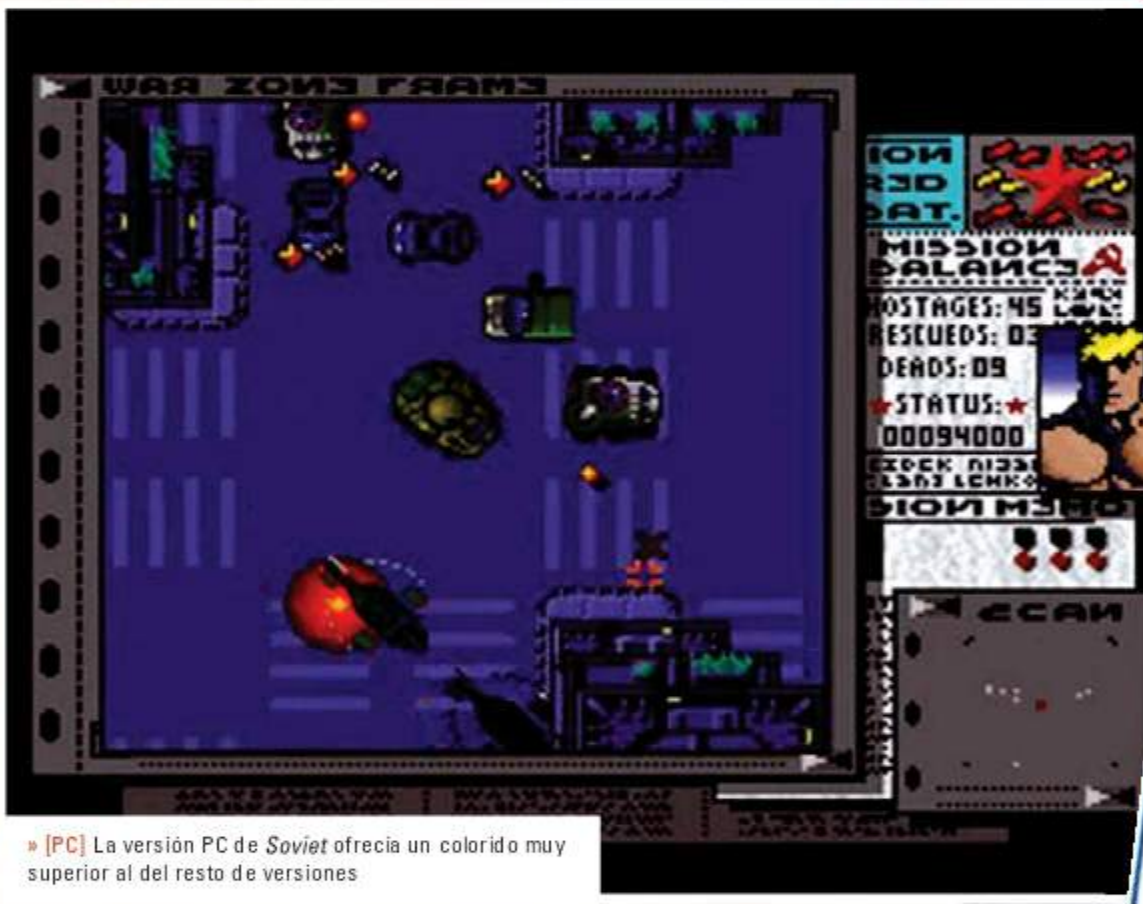
Con todo, a finales de 1990, *Soviet* llega a las tiendas y se convierte en uno de los postreros arcades españoles para 8 bits. La prensa alaba su depurada técnica y su ritmo de juego, pero también destaca que la dificultad era infernal. Al título le faltó, por ejemplo, ajustar la cantidad de enemigos que asolan al jugador. Guaita me comentó que, cuando él lo probaba, ya llevaba un año jugando, así que se lo conocía a la perfección. El no disponer de un testeo adecuado ocurría muy a menudo en la época. "También", prosigue, "es cierto que el componente stealth no funcionó. Quería que el título hubiera sido más táctico". Con todo, merece la pena probar *Soviet* hoy día y comprobar cómo Guaita superó el complicado reto propuesto por Javier Cano.

DAVID GUAITA Y EL MUNDO RETRO

Juan Giménez, artista argentino que nos dejó hace pocos meses, se encargó de ilustrar con

» [ZX Spectrum] Hasta la tipografía estaba cuidada en *Soviet*. ¡Abajo la Perestroika!

» [Amstrad CPC] El número de enemigos se hacía, en ocasiones, abrumador.



» [PC] La versión PC de *Soviet* ofrecía un colorido muy superior al del resto de versiones

El justiciero de la Estepa

SOVIET

Acción desde el principio al fin

Las principales virtudes de «Soviet» son su velocidad y su adicción. Realizado por el programador que, hace ya unos años, nos deleitó con aquel estupendo juego llamado «Silent Shadow», «Soviet» no tiene nada que envidiar a aquel legendario arcade. Probablemente este programa será una de las últimas incursiones de Opera Soft dentro del mundo del arcade, y, como despedida, nos dejan esta pequeña joya que seguramente tardará mucho en ser superada.

Sin embargo, el programa adolece de un pequeño defecto: su enorme dificultad. Nadie diría que un arcade tiene que ser fácil, al contrario, pero esto es demasiado y te resultará realmente complicado rescatar al menos a la mitad de los rehenes necesarios para pasar de fase. Por lo demás «Soviet» roza la perfección. Sus gráficos son estupendos, con una admirable utilización del color, es un juego verdaderamente rápido y el scroll es suave como hemos visto pocos. Un gran programa técnicamente hablando, lástima de su dificultad que reduce un poco la adicción y lo convierte en algo frustrante para el jugador que cargue este juego por primera vez. Pero, nada, tras unas cuantas sesiones de entrenamiento, estamos seguros de que pasaréis de nivel con la JOYA.

En resumen y para terminar, un estupendo arcade para expertos en este tipo de juegos. Os dejamos ya, porque estamos deseando volver a coger el joystick y lanzarnos al rescate de los rehenes. ¡ Pum, bang, Crack!... ■

J.G.V.

Adicción 7
Gráficos
Originalidad

CONSEJOS y TRUCOS

■ No pierdas de vista las cruces que hay en el suelo, indican donde caerán las bombas lanzadas por los aviones enemigos, un momento de distracción y...

■ Utiliza las super-bombas en momentos de verdadera necesidad, recuerda que tienes un número limitado.

» [ZX Spectrum] Pantalla de carga recreando la excelsa ilustración de Juan Giménez.

maestría la portada de *Soviet*. "No llegué a conocer a Giménez. Sí tuve la suerte de coincidir con Alfonso Azpiri, autor de la portada de *Silent Shadow*, de pasada en las oficinas de Topo Soft. Tuve mucha suerte con ambas ilustraciones" reconoce Guaita.

Guaita, que ha pensado varias veces en hacer un remake de *Soviet* con mapas de Google Maps o incluso con realidad virtual (el programador cita a los tanques de *Tron* como referente), tiene una opinión muy particular acerca del desarrollo para sistemas antiguos.

"Admiro a gente como Locomalito o The Mojon Twins, a todos los que hacen juegos para máquinas antiguas. Pero en mi caso, creo que ya no tiene sentido regresar a dichas máquinas. Sería una sensación extraña para mí, como el día de la marmota". Con todo, recuerda la Edad de Oro del software español con cariño. "En aquella época había una riqueza creativa brutal. En España teníamos un mercado local de videojuegos, que, por desgracia, duró poco".

Me despido de David con una sonrisa, esperando que, en algún momento, volvamos a sentirnos camaradas al ponernos de nuevo a los mandos de aquel tanque soviético. ✱

***Retro Gamer España agradece a David Guaita su tiempo y a Juanfra Torres su foto de colección de *Soviet*.**

LA GUÍA DEFINITIVA

Soleil

La máquina de 16 bits de SEGA tuvo muchos juegos de rol geniales, tanto de acción como por turnos. Ahora, con Mega Drive Mini podemos recuperar algunos como Shining Force, Landstalker, Phantasy Star IV, The Story Of Thor o Light Crusader pero aun así, sigue habiendo una ausencia notable.

TEXTO DE JOHN SZCZEPANIAK

EL HÉROE

A pesar de que *Soleil* se lanzó en todo el mundo y obtuvo excelentes críticas, no llegó a evocar lo que otros RPG anteriores para Mega Drive. Para muchos, *Soleil* era simplemente un bonito clon de *Zelda*. Si bien tienen muchas similitudes, catalogarlo como un simple clon del clásico de Nintendo es ignorar su originalidad y su amplio contexto, porque la grandeza de *Soleil* está entrelazada con el patrimonio de la propia Mega Drive. Esa ternura que se advierte en un primer momento es superficial, porque *Soleil* es capaz de ponerse oscuro, extremadamente tenebroso. El juego fue desarrollado por NexTech, anteriormente GAU Entertainment, un spin-off de Wolf Team, que era una subsidiaria de Telenet Japan. Los cofundadores de GAU, Toshio Toyota y Yukihiko Tani, estuvieron involucrados en desarrollos previos como *Sol-Feace*, *Final Zone*, *El Viento* y *Earnest Evans*. Su colega en Wolf Team, Masaaki Uno, se marcharía a Camelot Software, trabajando en la serie *Shining Force* y *Golden Sun*. Wolf Team se convirtió finalmente en Namco Tales Studio, desarrollando los juegos de la saga *Tales*. Hay que tener en cuenta que Telenet fue una de las empresas más importantes a la hora de desarrollar JRPG para consolas. En *Soleil* se juntaron un grupo de colegas y amigos que perfeccionaron sus habilidades durante los años de auge de los juegos de rol. El primer juego de GAU, y predecesor de *Soleil,* no fue un juego de rol, sino esa obra maestra llamada *Ranger X*, de 1993. Aquel cartucho mostraba efectos visuales increíbles que fueron emulados por posteriores juegos de Mega Drive, mientras que su sistema de combate sirvió para que el equipo ganara cierta reputación. Su segundo juego, *Soleil,* o *Shin Souseiki Ragnacenty,* como se conoce en Japón, salió en 1994 justo entre *Phantasy Star IV* y *The Story Of Thor*. En ese momento ya había habido alrededor de 20 ejemplos del género en la consola solo en Japón. *Soleil* necesitaba ser especial para ▶

» [Mega Drive] Las localizaciones al inglés fueron distintas. La de EE.UU. atenúa los aspectos religiosos, pero es más graciosa.

CONSEJERO Y REY

SIRENA

» [MD] Los enjambres de abejas no hacen daño, pero te empujan a las trampas.

FANGOSO

MANZANA SANADORA

MÁS DEL EQUIPO DE SOLEIL

Los desarrolladores de *Soleil* formaron los equipos de Wolf Team, posteriormente GAU, NexTech y, finalmente NEX Entertainment.

Sol-Feace (1990)

A cargo del programador y diseñador de personajes de *Soleil*, aunque desarrollado en la época de Wolf Team, se trata de un shmup lanzado en MD, Mega-CD y X68000.

Earnest Evans (1991)

El programador jefe de *Soleil*, Yukihiko Tani, actuó como director en este juego de acción recordado por el extraño movimiento del personaje. ¡Parecía una marioneta!

Ranger X (1993)

El diseñador gráfico y de personajes de *Soleil*, Toshio Yamamoto, estuvo a cargo del diseño, mientras que Toshio Toyota, asumió la programación principal de este matamarcianos.

Wrinkle River Story (1996)

El guionista y diseñador de *Soleil*, Yayoi Onda, se encargó del escenario y el diseño en este Action RPG para Saturn, al que muchos siguen llamando *Linkle Liver*.

ÁNGEL

MALÍN

» [Mega Drive] Las plataformas del cielo solo se vuelven visibles una vez aterrizas sobre ellas.

» [Mega Drive] Sonic The Hedgehog hace un cameo divertido, descansando en la playa Anémona.

» [Mega Drive] Uno de los puzles: habituales: lanza la espada y muévete para dirigirla cuando vuelva.

PEZ

Magia animal

Las amigables criaturas que te ayudarán en tu aventura.

Gato (Misi)
Lo alquilas en Playa Anémona por 50 Malines. Recuperas todas tus manzanas al morir, por lo que es importante llevarlo contigo siempre que puedas.

Perro (Tintín)
Tu mascota inicial, el perro de la familia. En teoría bloquea a los enemigos, pero exceptuando su ayuda en un par de acertijos es completamente inútil.

Moa
Esta ave mejora los atributos de otros animales. Combinado con la mariposa ofrece un ataque de espada por control remoto tremendamente valioso.

León
Está en el Castillo Fresa y su habilidad le otorga a tu espada el poder del fuego. Combina esta habilidad con la del Dodo para hacer arder a los enemigos.

Pingüino (Pigüi)
Pasará a tus filas una vez venzas al pulpo. Este pingüino mejora tus ataques con el poder del hielo. Esta habilidad es la única forma de dañar a ciertos enemigos de fuego.

Guepardo (Carlos)
Tienes que vencerle en una carrera para que te acompañe. Si te cuesta ganarle siempre puedes sobornarle con 50 malines para que vaya un poquito más lento...

Dinosaurio
Este dinosaurio prehistórico convierte el lago en un atajo. Es esencial para cruzar el océano y sortear trampas de agua y pinchos. Lo encontrarás en el desierto.

Dodo
Lo encontrarás en el último tramo del juego. Su poder hace que arrastres a los enemigos u objetos hacia ti y es absolutamente esencial para vencer al jefe final.

Leviatán
Derrótalo al final del Templo Raíz para que se una a tu causa. Aumenta la velocidad de ataque de la espada. Es útil, pero no esencial.

Mapache
Uno de los últimos animales que obtienes. Se convierte en un doble del protagonista, atrayendo ataques enemigos. Su habilidad no es muy útil que digamos.

Ardilla (Feli)
Rescatada al vencer al tercer jefe, esta ardilla voladora hace que tu espada vaya más lejos y rebote en las paredes. Esta habilidad será necesaria durante todo el juego.

Oruga
Es un personaje de la historia que no hace nada al obtenerlo, pero no te decepciones, ya que más tarde se transformará en la muy útil mariposa.

Mariposa
Te permite controlar el movimiento de tu espada como un dron volador. Su vuelo es limitado, aunque se puede ampliar combinándola con Moa.

Armadillo
De gran ayuda en varios acertijos, puede convertirse en una tabla y usarse como como plataforma, como elemento arrojadizo o como solución para activar interruptores.

Murciélago
Lo puedes contratar por 100 Malines y su habilidad te hace temporalmente invencible. Es una habilidad interesante pero que usarás en pocas ocasiones.

Huevo
El tercer y último animal contratable, que cuesta 50 Malines, actúa como una súper bomba que ataca a todos los enemigos en pantalla.

MANZANA

» [MD] Salta aquí, en el puente de Margarita, para descubrir una cuerda y una manzana.

GUSANO DE ARENA

SONIC THE HEDGEHOG

superar a sus rivales. Consiguió buenas críticas en su tierra natal, de notable para arriba, aunque alguna publicación lo penalizó por parecerse a "cierto juego de otra desarrolladora". Aproximadamente seis meses después llegaría a Europa, localizado por Sega, siendo renombrado como *Soleil*. Atlus estuvo a cargo de la localización estadounidense, rebautizándolo como *Crusader Of Centy*. El resultado en USA fue distinto, con una traducción y estilo gráfico diferente: la versión de Atlus es más divertida, pero se eliminaron los temas religiosos, algo que se nota, por ejemplo, en la sección en la que el personaje visita el cielo. En ambos casos consiguió buenas críticas y ventas, lo que hizo que *Soleil* se convirtiera en un clásico instantáneo, incluso por encima de *Phantasy Star IV* para muchas publicaciones y revistas. Todas ellas consideraban que el título de Sega era muy bueno, aunque también hacían referencia a su parecido con los juegos de la serie *Zelda*. Pues bien, abordemos esto: ¿en qué se parece *Soleil* a *Zelda*? A fin de cuentas, *Zelda* siguió la senda de juegos anteriores como *The Tower Of Druaga*, *Dragon Slayer*, *Courageous Perseus*, o *Hydlide*, por citar algunos. *Zelda* no ofrecía una mecánica original por lo que, para ser justos, ambos juegos deberían describirse como extensiones de un estilo de juego ya bien establecido. Cierto es que no se pueden negar ciertas similitudes, especialmente con *A Link To The Past*, ya que ambos comienzan con un niño que recibe la espada familiar de un pariente, la cual usará para cortar matojos de hierba y encontrar ítems valiosos. También ambos usan túnicas verdes y pueden atacar a los enemigos a corta distancia o desde lejos, mientras que en su exploración encontrarán acertijos y puzles que deben resolverse para poder avanzar. Tampoco a nadie se le escapa que hay una serie de mazmorras por explorar dentro de zonas temáticas habituales como son el desierto, los parajes de hielo o las zonas de fuego. Cualquiera que no haya jugado a *Soleil* y se fije únicamente en las pantallas determinará rápidamente que se trata de un *Zelda* más. Sin embargo, el que juegue con él descubrirá un título muy innovador que se define a sí mismo para distinguirse de sus compañeros y rivales. Para empezar, la historia no se parece en nada a la de la serie *Zelda* y su "camino del héroe". En *Soleil* obtienes la espada y el escudo de tu padre muerto porque la humanidad está en una guerra interminable con esos monstruos que tanto miedo dan a los humanos, y, por ello, todos los niños de 14 años son reclutados para una especie de milicia feudal. Lo que distingue al jugador (y al juego) es que, desde el principio, puedes comprender a todas las criaturas y animales, mientras que no eres capaz de entender a los de tu especie. Esto ofrece una visión muy original a la hora de explorar el mundo de las bestias, entendiendo sus motivaciones, sus miedos y los prejuicios que sufren a manos de los humanos, iniciando así una aventura de temática común pero narrada ▶

MAMÁ

KART

» [Mega Drive] En esta zona irás por un laberinto submarino. Debes evitar ahogarte.

» [Mega Drive] Este rompecabezas es difícil y divertido. Una vez resuelto usa al dinosaurio para cruzar el agua.

» [Mega Drive] Viajarás al pasado para ser testigo de un juicio muy injusto e importante en la trama.

CARNERO TOMÁS

ADIVINA

de manera original. *Soleil* subvierte el planteamiento habitual de los juegos de rol: sigues siendo el héroe, pero no salvas a todos. La trama gira en torno a la imposibilidad de salvar a ciertos grupos o personajes y la tragedia que ello supone. Ya sea la Madre Limo que llora por sus hijos asesinados, el amor prohibido entre una niña y un monstruo, la masacre en la iglesia o los injustos juicios que conducen a la ejecución de personas inocentes, el mundo de *Soleil* está lleno de personajes comunes que sufren a manos de la crueldad de los humanos, algo que recuerda a aquel "la vida es sufrimiento" de Schopenhauer. Hasta el mismísimo Dios se enfurece porque los humanos se han convertido en una amenaza para el mundo, destruyendo toda existencia. *Soleil* no va de un héroe que salva el mundo, sino de un niño que desafía a su omnipotente creador, viaja en el tiempo para reescribir la historia y así rehacer la obra de ese Dios. Aun con esto, su mayor divergencia respecto a otros juegos del género es su diseño. Además de presentar una sección integral de carreras casi un año antes de que *Chrono Trigger* lo hiciera, también tenemos un sistema de ítems que nos permite combinar dos de ellos para conseguir nuevas y sorprendentes habilidades, como la espada bumerán, tan versátil como divertida de manejar. La física de salto, otro añadido, es divertida, mientras que sus niveles compartimentados y sus rompecabezas están más alineados con *Soul Blazer* o *Illusion Of Gaia* que con *Zelda*. Para acabar, ¿cuántos juegos de la era de los 16 bits dibujaron con tal precisión sprites animados para personajes que se mueven en las ocho direcciones? Ahora que hemos defendido la distinción de *Soleil*, vale la pena celebrar a su productor, guionista y diseñador, Yayoi Onda. Es una pena que sus únicos juegos relevantes fueran este *Soleil* y el posterior *Wrinkle River Story*, porque tenía creatividad y visión suficiente como para rivalizar con la propia Rieko Kodama de Sega por el puesto de maestro del JRPG. *Soleil* es, a día de hoy, un juego recordado con cariño por quienes lo jugaron y por eso extraña mucho que nunca haya sido relanzado. Ni en la MD Mini, en algún recopilatorio o en algún servicio de descarga. Así que toca hacerse con el cartucho de MD que, por suerte, no es de los más difíciles o caros de conseguir (por el momento). ✱

LOS JEFES

¡Lucha frente a monstruos y contra los cinco sentidos!

LOBO

Como en Caperucita Roja, en la casa de la anciana está el primer jefe del juego. (Ella está escondida en la chimenea).

CÓMO VENCERLO:

Evita los objetos que vuelan y lánzale la espada. No esperes un combate fácil por ser el primero del juego.

OCTOPUS

Después de una larga caminata por la playa Anémona combatirás con este pulpo. Si le vences, reclutarás al pingüino.

CÓMO VENCERLO:

Sus brazos no pueden lastimarte, así que evita sus explosiones y lanza tu espada. Cambiará de color tras dañarle lo suficiente.

PATOSO

En las profundidades de Margarita encontrarás a este complicado jefe. Lucharás con muchas versiones reducidas de él mismo.

CÓMO VENCERLO:

Solo se puede dañar a uno de ellos. Golpea a cualquiera y el Patoso real parpadeará. Vigílalo mientras se mueve y ataca cuando se detengan.

ROXIE

Cuando estás subiendo por la cuerda en la cima de la Torre de Babel, de repente esta se transforma en un jefe.

CÓMO VENCERLO:

Espere a que cargue y dispare bolas de energía. Solo inmediatamente después puedes golpearle, ya que el resto del tiempo es invulnerable.

MORGANA

Tu paso por el Castillo de Fresa no será fácil, ya que hay varios rompecabezas. Sin embargo, la batalla final es muy divertida.

CÓMO VENCERLO:

Prepárate para intercambiar tus poderes de fuego y hielo y pégale con el contrario para dañarlo. Evita el fuego del suelo.

LEVIATÁN

En la parte inferior del Templo Raíz lucharás con Leviatán. La batalla es una prueba antes de que se una a tus filas.

CÓMO VENCERLO:

Hace que una imagen de tu madre aparezca en la zona inferior, enviando ataques dirigidos hacia ella. Si le dan, Leviatán recupera salud, así que tenlo en cuenta.

DRAGÓN

Conocido simplemente como Dragón, tanto en la versión japonesa como en la europea, en EE. UU lo bautizaron como Maldra.

CÓMO VENCERLO:

Equipa al guepardo y corre alrededor de este jefe en la plataforma central. Lanza tu espada cuando sea posible y dáñalo.

CAMALEÓN

El primer jefe de tu viaje al pasado. Lo encontrarás en la zona de la torre del desierto, al acabar tu descenso.

CÓMO VENCERLO:

Debes correr y esquivar su alargada lengua. Lanza pequeños camaleones hijo que molestan un poco, pero no son muy peligrosos.

MAESTRO MARIONETA

Lo verás a tu paso por Margarita, pero solo podrás combatir con él cuando tengas el dodo y puedas robar su títere a través de la pared.

CÓMO VENCERLO:

Equipa al dodo, al león y prepárate para prender fuego a su marioneta. Cuando se rompa, atízale a él.

BARON

Habla con todos los animales del pueblo en el pasado y después encuentra al mono herido. Justo al sur hay cuatro estrellas enemigas. En el centro hay una zona donde al pisar no dejas huella. Salta ahí.

CÓMO VENCERLO:

Es más difícil encontrarlo que vencerlo. Rodará y deberás esquivarlo, aprovechando el momento para lanzarle la espada.

MADRE MONSTRUO

Después de viajar en el tiempo lucharás contra el corazón de un monstruo que forma parte del propio Valle de Dalia. La mazmorra es el interior de su cuerpo.

CÓMO VENCERLO:

No hace nada, solo aléjate y deja que te regañe por asesinar tantas criaturas. Es un combate trágico.

VISTA

La batalla contra los cinco sentidos no tiene orden, el jugador elige a quién se carga primero.

CÓMO VENCERLO:

El enemigo se esconde bajo el suelo. Usa a Moa y la mariposa para controlar tu espada y darle. Los agujeros no te dañarán.

TACTO

Se trata de un par de manos sinuosas que intentan atraparte... con nada de tacto, por cierto.

CÓMO VENCERLO:

El suelo está muy resbaladizo así que hay dos opciones: utilizar a Moa y la mariposa para los ataques con espada o sencillamente atacar muy rápido.

OÍDO

Usar una nota musical para representar el sentido del oído es bastante inteligente, ¿verdad?

CÓMO VENCERLO:

Equipa al guepardo para correr y saltar más. Cuando el jefe haga su doble ataque de suelo salta dos veces y golpéalo. Se moverá bastante, así que esquívalo.

GUSTO

Esta pelea es como jugar a *Pac-Man* con manzanas en lugar de puntos y bocas en lugar de fantasmas. Lamentablemente, las manzanas no te curan.

CÓMO VENCERLO:

Recoge todas las manzanas para ganar. Si encontraste al murciélago es el mejor momento para usarlo.

OLFATO

¿Una babosa gigante con una extraña nariz? Da igual, no puedes dañarle con armas, solo con los pinchos del suelo.

CÓMO VENCERLO:

Corre sobre el suelo para resquebrajarlo, después salta y se romperá. Usa al armadillo para protegerte.

ENERGÍA ESPÍRITU

Al vencerle se abrirá la puerta, permitiendo que los monstruos vuelvan a casa. El juego no acaba aquí, sigue en un divertido epílogo.

CÓMO VENCERLO:

Usa el mapache para que el jefe lance todos sus ataques hacia él. El dodo abrirá su ojo y el león lo quemará para derrotarlo

LA HISTORIA DE DISASTER REPORT

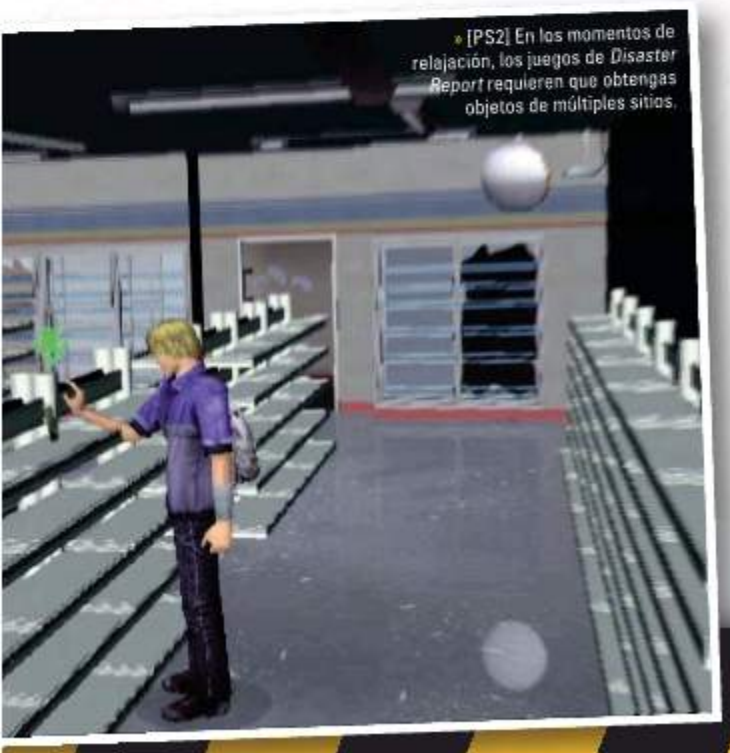
LOS JUEGOS DE AVENTURAS Y SUPERVIVENCIA SUELEN BASARSE EN MONSTRUOS, PERO LOS PELIGROS DE DISASTER REPORT SON TERRORÍFICAMENTE REALES. KAZUMA KUJO NOS CUENTA EL ORIGEN DE LA SERIE Y SU PROPIA SUPERVIVENCIA HASTA CONVERTIRSE EN JUEGO DE CULTO.

TEXTO DE NICK THORPE

» [PS2] Keith escapa de la muerte por poco cuando el suelo se desploma bajo sus pies, dejando solo un vacío letal.

Simples ideas pueden, a veces, cambiarlo todo. A finales de los noventa, Kazuma Kujo era uno de los desarrolladores y productores clave tras series tan conocidas como *In The Hunt*, *Metal Slug* y *R-Type Delta*. Sin embargo, como ocurre con muchos genios creativos, no tardó en sentir la necesidad de probar con algo nuevo; esto lo llevaría por un camino que daría forma a su carrera en las siguientes décadas. "En 1999, sentí que necesitaba 'hacer un juego distinto a todo lo demás'. En aquel momento, muchas novelas y películas usaban la supervivencia durante un desastre como temática, pero me di cuenta de que pocos juegos lo hacían", dice Kujo, que por entonces era productor en Irem. "PlayStation 2 estaba a punto de salir al mercado, así que pensé que aquel era un buen momento para intentar crear un juego basado en desastres". Este fue el origen de *Zettai Zetsumei Toshi*, conocido en Estados Unidos como *Disaster Report* y en las regiones PAL bajo el nombre de *SOS: The Final Escape*. El juego ponía a los jugadores a los mandos de un novato periodista llamado Keith Helm, que empezaba su primer día de trabajo en Stiver Island con buen pie: sufriendo un terremoto.

Kujo quiso integrar la experiencia real, motivo que lo llevó a elegir los terremotos como principal obstáculo. "En Japón sufrimos habitualmente terremotos, tifones, actividad volcánica y otros desastres naturales, pero, entre todos, sin duda los terremotos son los más terroríficos", explica. "Gracias a los satélites, podemos prever los tifones. La actividad volcánica afecta de forma local, y si te alejas de ellas tienes poca probabilidad de ser afectado. Sin embargo, no tenemos ni idea de cuándo ocurrirá un terremoto, así que pensé que mostrar ese miedo a través de un videojuego tendría un gran impacto". Pero la realidad no fue su única influencia. "También recordaba una serie de TV de cuando era niño, llamada *Nihon Chinbotsu*, que me impactó, y quería crear un juego parecido", cuenta Kujo, refiriéndose a la adaptación de la premiada novela de Sakyo Komatsu.



» [PS2] En los momentos de relajación, los juegos de *Disaster Report* requieren que obtengas objetos de múltiples sitios.

» [PS2] En una de las escenas más impresionantes del juego, Keith y Karen escapan por los pelos de la caída de un edificio.

» [PS2] En el momento de una réplica, Keith se cobija con la esperanza de evitar ser alcanzado por los objetos que caen.

Disaster Report tiene mucho en común con los representantes del survival horror, pero los desastres naturales dejaban al combate fuera de la ecuación. "Poner un terremoto dentro de un juego, por decirlo así, requiere un giro único. Creo que el aspecto más complejo es que hay menos factores que pueden ser percibidos como logros", dice Kujo. "En combate, derrotar enemigos transmite al jugador ese sentimiento de satisfacción, pero manejar un juego que se centra en un desastre natural significa que hay que diseñarlo teniendo en cuenta la imposibilidad de derrotar al desastre". La tensión, por lo tanto, debe ser creada de formas distintas, ya sea avanzando a través de estructuras en ruinas, réplicas inesperadas o incluso escapando de edificios que se derrumban. "Mostrar los edificios mientras se caían era algo difícil en aquella época, pero recuerdo que incluso el simple hecho de tener varios edificios en pantalla daba quebraderos de cabeza", explica Kujo. "Para los edificios que se iban a caer teníamos que crear las partes que se romperían una a una y sus animaciones, lo que consumía mucho tiempo. No usamos un motor para las físicas, sino que lo hicimos a mano".

El factor de supervivencia se ve reforzado por la necesidad de recoger recursos. La mochila de Keith tiene espacio limitado, aunque pueda encontrar otras más grandes, y necesita mantenerse hidratado mientras intenta alcanzar un lugar donde ser evacuado. "Haciendo del agua la principal dinámica, el siguiente objetivo sería encontrar la siguiente fuente de agua, abriendo así el rango de movimiento del personaje; así es como diseñamos la progresión en el juego. Además, convirtiendo las fuentes de agua en los puntos de guardado, el jugador puede sentir felicidad y descanso cuando encuentra una", dice Kujo. "Para ampliar el espacio de exploración, forzamos al jugador a tener que llevar agua consigo. Sin embargo, no puedes cargar con todo el agua que quieras, y las botellas requieren espacio en el inventario, así que el jugador debía decidir entre cargar con agua o con otra cosa".

Aunque el horror de los desastres naturales es causado por su destrucción indiscriminada y desalmada, Kujo y su equipo cargaron la trama con elementos humanos. A medida que el juego avanza, los instintos periodísticos de Keith descubren que el ▶

EL CLUB DE LA CATÁSTROFE

OTROS JUEGOS HAN USADO LA TEMÁTICA DEL DESASTRE COMO EJE A LO LARGO DE LOS AÑOS. AQUÍ TENÉIS ALGUNOS EJEMPLOS NOTABLES.

EARTHQUAKE: SAN FRANCISCO 1906

1981 • APPLE II

Esta aventura gráfica da a sus jugadores la oportunidad de explorar esta famosa ciudad de California durante uno de los desastres naturales más destructivos de la historia americana. Pero eso no es todo: también hay un asesinato, añadiendo los elementos de drama humano vistos en posteriores juegos.

1080° AVALANCHE

2003 • GAMECUBE

La secuela del juego de snowboard de Nintendo necesitaba buscar una forma de subir la apuesta tras la brillante entrega original, así que se decidió por el uso de los desastres naturales. Algunas pistas requieren sortear avalanchas, que pueden activarse a media carrera o, incluso, desde su inicio.

EXIT

2005 • PSP

El juego de plataformas y puzle de Taito te pone en la piel de Mr Esc, un escapista que no deja de encontrarse metido en desastres como incendios, inundaciones y terremotos. Su objetivo es liderar a los supervivientes hacia la salida, en un juego que tiene algo de cruce entre *Prince Of Persia* y *Lemmings*.

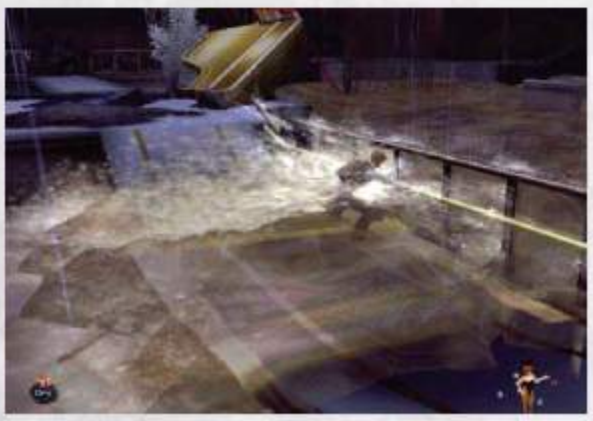
DISASTER: DAY OF CRISIS

2008 • WII

Un ex-miembro de los equipos de rescate, Raymond Bryce, vive su peor día: no basta con sobrevivir a un terremoto, un tsunami y una erupción volcánica, sino que también tendrá que acabar con un complot terrorista. El juego se mueve entre la acción y el shooter, y es divertidísimo a pesar de su irregularidad.

desastre fue causado tanto por el hombre como por la propia isla. "En un desastre de verdad no queda espacio para la ira del jugador, y cerrar las cosas solo con tristeza es algo que queríamos evitar. Quería crear algo a lo que dirigir esos sentimientos", cuenta Kujo. A Keith le acompañan una o dos féminas a lo largo del juego, Karen Morris o Kelly Austin, y su relación con la que escojas acaba resultando crucial al final. "No hay tantas cosas que cambian en función de la compañera, pero quería que hubiese el máximo de diferencias posibles dependiendo del nivel de relación y de quién viajaba contigo", dice Kujo. "Hay finales que te dejan con mal sabor de boca, pero, al fin y al cabo, creo que es precisamente esto lo que define a un juego basado en desastres".

Irem lanzó *Disaster Report* en Japón en 2002, y Agetec publicó las versiones internacionales en 2003, con una buena acogida por parte del público y críticas positivas. La revista oficial de PlayStation 2 criticó la traducción "tan pobre que hace reír" y notó que "los gráficos dejan mucho que desear", pero aún así lo calificó con un 7/10 por ser "un concepto totalmente original" que era "disfrutable aún con sus deficiencias". *Play* lo describió como "un juego reflexivo con el potencial para ser brillante", otorgándole un 79%. En retrospectiva, *PSM3* dijo que el juego "prueba que una idea buena, incluso con bajo presupuesto y errores, todavía funciona".



» [PS2] Joshua debe aferrarse a una barra para cruzar las rápidas aguas torrenciales de Geo City.

> "Hay finales que te dejan con mal sabor de boca, pero al fin y al cabo creo que precisamente eso es lo que define a un juego basado en desastres"
>
> **KAZUMA KUJO**

Aquí no acaba la historia. Tras finalizar el trabajo en otros proyectos de PlayStation 2 como *R-Type Final* y *Steambot Chronicles*, Irem volvió a retomar *Disaster Report* con una secuela llamada, en inglés, *Raw Danger*. "Más que una mejora, quería marcar distancias entre los juegos para no estancarme", confiesa Kujo. "Queríamos que el juego fuera muy distinto, como mínimo usando un desastre que no fuese un terremoto. Cuando estábamos en la etapa de diseño, queríamos que el juego transcurriera en invierno. La idea era usar la nieve o el frío como elemento de peligro, pero la nieve trae consigo pensamientos de ocio, así que lo cambiamos por una inundación".

Un elemento nuevo era la necesidad de mantener al personaje seco y caliente, usando ropa adecuada y fuentes de calor. Pero a Kujo le preocupaba que demasiados factores sobrecargaran al jugador. "Queríamos que el frío fuese un ingrediente clave, pero añadir más elementos implica más esfuerzo para el jugador. Como no queríamos reducir el miedo al frío, eliminamos lo relacionado con la hidratación".

Con pocos cambios mecánicos, la trama tomó el control. A diferencia del primer juego, en esta secuela era posible controlar varios personajes, aunque sus historias debían ser experimentadas en un orden predeterminado. "Queríamos mostrar como, en función de la posición o estatus de una persona, la aproximación al desastre variaba", dice Kujo. "Para la mayoría, un desastre es una tragedia que querrían evitar a toda costa. No obstante, incluso sin un desastre, hay gente que tiene una vida complicada; un desastre puede suponer cierta oportunidad para ellos, así que pensé que era una perspectiva interesante. También queríamos tener múltiples personajes para que tuviesen efecto sobre los demás".

Para asegurar que los caminos de los personajes se cruzaban, todas las historias ocurrían en Geo City (Geo Frontier en Japón), una moderna ciudad con amplias construcciones subterráneas. "Tengo dudas sobre si Geo Frontier era necesaria o no", confiesa Kujo. "Sin embargo, queríamos representar una ciudad equipada para hacer frente a los desastres en una situación en la que sus instalaciones fueran inaccesibles precisamente por una catástrofe".

MOTORSTORM: APOCALYPSE

2011 • PS3

Evolution Studios decidió darle un toque extra a la acción y carreras de *MotorStorm* con tornados y terremotos en el tercer juego de la trilogía. Desafortunadamente, él mismo recibió el impacto de los desastres: se canceló en Nueva Zelanda y Japón tras los terremotos de 2011.

» [PSP] La nueva barra genérica de estrés hace más fácil representar todos los tipos de peligro en un solo juego.

» [PSP] Un tornado de fuego parece poco creible, pero puede ocurrir de verdad. Y es terrorífico.

» [PSP] Aunque el modelado de los personajes sean meno serio, el tercer juego es puro drama.

Uno de los aspectos de la saga en los que *Raw Danger* ponía el foco es que los protagonistas no son necesariamente héroes. Por ejemplo, cuando te encuentras con un hombre que cuelga de una repisa es posible intentar ayudarlo, pero también puedes simplemente sonreírle o robarle su sombrero. "Más que intentar incluir escenas cómicas, intentamos expandir las opciones que tenían los jugadores para elegir, lo que resultó en momentos divertidos. No era nuestro objetivo principal, pero las opciones estaban ahí para permitir al jugador ser honesto", dice Kujo. En escenas posteriores, las elecciones son más serias, permitiendo al jugador elegir si otras personas viven o mueren. "Quiero transmitir, por encima de cualquier otra cosa, que las acciones y emociones de las personas frente a un desastre natural no son racionales. Quiero que los jugadores experimenten el juego sin preocuparse de lo que piensen los demás. Mantuve esta actitud en mente mientras hacía juegos, y es aplicable a cualquier juego en el que trabajé".

Raw Danger apareció relativamente tarde dentro de la vida de PlayStation 2, llegando a las tiendas japonesas en 2006, mientras que las versiones americanas y europeas, de la mano de Agetec y 505 Games, lo hicieron en 2007. Recibió análisis positivos, con *Edge* otorgando un 7/10 a la versión japonesa, alabando su "toque dramático y cinemático, su destrucción caótica y la red de personalidades interconectadas". *PSM2* también analizó la versión importada, dándole un 78% y anotando que "una versión en inglés podría añadir un 10% a esa puntuación", pero advirtiendo que "el framerate podría arruinarlo todo". La versión PAL obtuvo un 8/10 de la revista oficial de PlayStation, pero, curiosamente, la revista oficial de PlayStation 2 redujo la nota hasta un 4/10, criticando su aspecto gráfico y, especialmente, la recreación del agua, además de considerar imposible conectar con los personajes.

Tras las dos primeras entregas, la tercera volvía a las andadas del original (ciudad y terremoto), pero usaría el fuego como peligro constante. Sin embargo, resultó más notable al trasladar la acción a la pequeña pantalla, puesto que se desarrolló de forma exclusiva para PSP. "El juego fue creado bajo el lema de 'un juego *Zettai Zetsumei Toshi* que puedes llevar en el bolsillo.' Queríamos que *Zettai Zetsumei Toshi 3* fuera hasta útil en caso de desastre, así que lo hicimos para una plataforma portátil. Otra razón para hacerlo así era la de introducir elementos multijugador", explica Kujo. La portátil de Sony podría parece una plataforma poco adecuada para esas lides, pero justamente coincidió en el tiempo con el auge de los juegos multijugador en PSP, con *Monster Hunter* a la cabeza.

Zettai Zetsumei Toshi 3 permitía que entre dos y cuatro jugadores colaboraran localmente. Así, el equipo de desarrollo decidió permitir a los jugadores elegir entre el personaje masculino (Naoki Kousaka) o femenino (Rina Makimura), siendo el primero más fuerte y la segunda más resistente al estrés. "Queríamos convertir la elección de género en uno de los elementos clave. Intentamos hacerlo proporcionando una variedad en la elección que motivase al jugador", recuerda Kujo. "Pensándolo ahora, creo que la característica de la fuerza no estaba bien implementada, y que incluso podría haber sido evitada. Deseábamos que las diferencias en las habilidades fueran divertidas en multijugador, pero me da la sensación de que no llegamos a buen puerto".

El estrés era más bien un comodín para agrupar las mecánicas previas. "Queríamos definir el elemento que motivaba al jugador a moverse mejor que 'frío' o 'sed', como en los juegos anteriores. Así que creamos el 'estrés', que los unía a todos".

Zettai Zetsumei Toshi 3 fue lanzado en 2009 en Japón. El juego obtuvo un 28/40 de *Famitsu*, con un 7/10 de cada uno de los cuatro redactores, y vendió más de 30.000 copias en su primera semana. Se ▶

» [PS2] Muchos objetos son inútiles por si solos, pero al combinarlos se pueden obtener otros de utilidad.

» [PS2] Mientras escapa de los desastres, Amber debe ocultarse de la policía... salvo que se haga con un uniforme.

LOS SUPERVIVIENTES

UNA GUÍA RÁPIDA DE LOS PERSONAJES QUE CONOCERÁS EN LA SAGA

KEITH HELM

Un reportero novato que se ve atrapado en Stiver Island. Después de sobrevivir, vuelve para investigar lo ocurrido en Geo City, así como las motivaciones de la NorCal Corporation.

KAREN MORRIS

Atrapada por el terremoto camino del aeropuerto, Karen acompaña a Keith tras ser rescatada de un autobús a punto de caer. Quiere que la ayudes a encontrar a su perro.

KELLY AUSTIN

Una de las compañeras de Keith en el juego original, se hace profesora y regresa en *Raw Danger* y en *Zettai Zetsumei Toshi 3* con su nombre japonés, Natsumi Higa.

GREG BACH

Insoportable fotógrafo freelance y aspirante a periodista, aunque acompaña a la compañera que decidas dejar de lado. También puedes recuperar sus fotos.

JOSHUA HARWELL

Camarero empleado en el evento del alcalde en Geo City, acompaña a Stephanie McMurrough, que está intentando llegar al hospital para ver a cierto herido.

AMBER BRAZIL

Esta estudiante fugitiva se encuentra con el ayudante del alcalde, que le sugiere investigar el asesinato de su hermano para probar su inocencia.

DESASTRES SOBRENATURALES

EL SPIN-OFF DE DISASTER REPORT QUE OFRECE MONSTRUOS GIGANTES, PARA LOS QUE NO TENGAN BASTANTE CON LOS TERREMOTOS

La versión de PS4 de *Disaster Report 4 Plus: Summer Memories* fue anunciada en 2014, pero no llegó hasta 2018, y una de las razones de su retraso es que Granzella, su desarrollador, también diseñó un spin-off completamente distinto en el mismo periodo. *Kyoei Toshi*, que se podría traducir como "Ciudad cubierta de sombras" fue anunciado en 2015 en colaboración con Bandai Namco, y representó el regreso de Granzella a los desastres y a la supervivencia, pero con un giro espectacular. A diferencia de la saga principal, que trata con desastres naturales (o, al menos, plausibles), *Kyoei Toshi* te pone en la piel de un civil durante los ataques de monstruos gigantes, al estilo de las películas Kaiju-eiga. Tu objetivo es mantenerte a salvo mientras rayos láser y enormes pies lo destrozan todo a tu alrededor. Dichos monstruos no son entes genéricos: Godzilla, Ultraman e incluso los Ángeles de *Neon Genesis Evangelion* se verán involucrados en los conflictos apocalípticos de los que debes escapar o sobrevivir. *Kyoei Toshi* fue lanzado en octubre de 2017 como exclusivo para PS4 tras la cancelación de su versión para PS Vita. El juego recibió un 31/40 de *Famitsu*, con 8/10 de tres analistas y un 7/10 del cuarto. Debutó como número dos en las ventas de videojuegos en Japón, por delante de *The Evil Within 2* pero a distancia de *Gran Turismo Sport*, y vendió al menos 60.000 unidades antes de desaparecer de las listas. Por desgracia, *Kyoei Toshi* no salió de Japón y no parece que haya plan alguno para su localización, así que si quieres probar o jugar a este juego no queda otro remedio que recurrir a la importación.

» [PS4] *Kyoei Toshi* te representa como un simple transeúnte a los pies de monstruos gigantescos.

» [PS4] Con mayor potencial, Granzella ha podido plasmar los desastres más espectaculares.

convirtió además en el primer juego de la saga que no salió de Japón, probablemente por el declive del mercado internacional de PSP, y Kujo no prevé que vaya a aparecer algún día localizado al inglés, puesto que "es un juego muy viejo ya, así que no creo que eso vaya a ocurrir".

***Disaster Report 4: Summer Memories* debería haber aparecido para PlayStation 3 el 10 de marzo de 2011, pero su retraso fue anunciado en febrero de aquel mismo año.** El 11 de marzo de 2011, un terrible terremoto (y tsunami) afectó a Japón, dejando más de 15.000 muertos y 340.000 damnificados. Tres días más tarde, Irem anunciaba la cancelación de *Disaster Report 4*. "Cuando anunciamos la paralización del desarrollo coincidió con el momento de mayor velocidad de producción, así que creo que el juego podría haber sido terminado en pocos meses", recuerda Kujo. "Habíamos ya puesto la mayoría de elementos que queríamos, pero quedaban algunos flecos, problemas que íbamos solucionando uno a uno". Sin embargo, Irem ya no podía justificar asignar más recursos a un juego sin fecha de salida.

Con la salida de Irem del sector del desarrollo, Kujo se marchó para formar su propia compañía. "Creíamos en el potencial que ofrecían los juegos de desastres, así que fundamos Granzella", explica. "Cuando empezamos, no teníamos los derechos de la saga *Zettai Zetsumei Toshi*. Intentamos ob-

ISAAC SCHILLER

Este taxista aprecia las cosas bonitas de la vida: fumar y beber. Coge la carrera de su vida con Sophia Briggs, una periodista cuya determinación no conoce fronteras.

PAIGE MEYER

Esta estudiante encadena no pocos problemas en su huida, rescatando a un profesor, otro que quiere "darle lecciones privadas" y un encuentro con su maltratadora, Emily Rose.

IVAN KOZLOV

Este hombre vendado sufre de amnesia e intenta descubrir su propia identidad. Sierra Young lo acompaña. Esto es, claro, si primero consigue encontrarlo...

NAOKI KOUSAKA

Sobrevive a un accidente de bus causado por un terremoto en *Zettai Zetsumei Toshi 3*. Su personalidad depende de ti, gracias a las posibilidades de diálogo.

RINA MAKIMURA

Rina sustituye a Naoki en *Zettai Zetsumei Toshi 3*, así también es una estudiante. Es un año menor que su homólogo y más débil, pero resistente al estrés.

???

El protagonista de *Disaster Report 4* es quién quieres que sea: debes diseñarlo al inicio del juego y tú mismo decides su trasfondo a medida que avanzas en el juego.

» [PS4] Este señor sospechoso busca a alguien. Confúndelo y ganarás puntos de inmoralidad.

» [PS4] Actualmente, Granzella trabaja con expertos en catástrofes para garantizar la credibilidad.

» [PS4] *Disaster Report 4* incrementa la escala temporal y el coste humano, poniéndote en la piel de un refugiado.

tener dichos derechos, pero las negociaciones se alargaban. Mientras seguíamos sin los derechos, empezamos a trabajar en el desarrollo de otro juego pero, por suerte, acabamos obteniendo los derechos de la saga". La compañía reinició la distribución de los juegos originales en las tiendas digitales y tomó otra decisión: "pensamos que podíamos volver a empezar con *Disaster Report 4*, que había sido pospuesto indefinidamente. Quería sacar un juego que fuese más que edificios derrumbándose y carreteras cortadas; quería tratar el tema de las desgracias que las personas pueden traer unas a otras". La compañía anunció el desarrollo de *Disaster Report 4 Plus* para PlayStation 4 en 2014. "Al pasar el desarrollo a PlayStation 4, los cambios principales incluían la adaptación de las partes de la historia que eran difíciles de entender, así como la incorporación de un modo que permitía explorar la ciudad medio año después de los eventos del juego principal".

El desarrollo de *Disaster Report 4 Plus: Summer Memories* se terminó en 2018. Un port para Nintendo Switch le siguió en 2019, y NIS America ha lanzado estas versiones (además de un port para PC) localizadas al inglés. Esta nueva entrega da más relevancia al elemento RPG de la saga, permitiéndote diseñar tu propio personaje y decidir sus motivaciones y trasfondo. "Queríamos facilitar la implicación emocional de los jugadores", dice Kujo. "También pensamos que era importante que pudieran jugar con su propio personaje".

En *Disaster Report 4 Plus: Summer Memories* tienes más opciones al responder a otros personajes, y también puedes ganar puntos según realices acciones morales o inmorales. Por primera vez, el juego atrapa al jugador en una zona catastrófica, enfatizando la supervivencia a largo plazo y la interacción con otros supervivientes por encima de la evacuación inmediata.

"Intentamos mostrar que el estrés y el cansancio no están presentes únicamente tras un terremoto, sino que incrementan a lo largo del tiempo. Creo que si los jugadores son capaces de experimentar esos sentimientos y superar el miedo a la catástrofe y el sentimiento de impotencia, entonces habrá valido la pena hacer este juego", dice Kujo. "Espero que mucha gente le dé una oportunidad".

Tras haber trabajado en la saga *Disaster Report* durante un par de décadas, Kujo reflexiona sobre cómo toda esta experiencia lo ha cambiado a él y a su equipo. "Nos preocupamos más por los desastres naturales que han ocurrido durante el desarrollo y el lanzamiento. Los seguimos más en el día a día y las noticias", explica. "El sentimiento público hacia la saga de *Disaster Report* también ha cambiado.

En el pasado, recibimos muchas críticas sobre la temática usada para el entretenimiento. Pero tras haber afianzado la saga [con el lanzamiento de varias entregas], la audiencia ha ido comprendiendo cada vez más, lo que se ido traduciendo en reacciones más positivas frente a la temática e, incluso, ha recibido la atención de medios que no se dedican exclusivamente a los videojuegos".

Casi como sus variados protagonistas, la saga *Disaster Report* es una superviviente. A pesar de todos los retos a los que se ha enfrentado, desde nombres inconsistentes en el plano internacional hasta ver en peligro su propia supervivencia a causa de un auténtico terremoto, los cimientos de esta franquicia son lo suficientemente sólidos como para haber mantenido una fiel y apasionada legión de seguidores a lo largo de los años, y eso que sigue sin existir nada más como *Disaster Report*. Si el concepto te intriga, pruébalo: es poco probable que te arrepientas. ✱

GUÍA DEFINITIVA

Hard D

Los ochenta fueron la "década arcade" y casi al final de esa gloriosa era llegó uno de los juegos de conducción más visionarios y técnicamente impresionantes jamás concebido. ¡Retro Gamer da otra vuelta más a Hard Drivin', el éxito de Atari!

Texto de Martyn Carroll

» *Hard Drivin'* es tan real que casi necesitas ponerte el casco y el mono.

» Domark lanzó versiones para seis formatos domésticos. Se anunció una para Acorn Archimedes pero nunca vio la luz.

» [Arcade] Los mirones están pendientes de cómo juegas y justo te estrellas contra la vaca en el primer giro. ¡Indigno!

LAS CONVERSIONES

ZX Spectrum

■ Nadie esperaba grandes cosas de la versión de Spectrum, pero Mike Day obró un milagro menor al conseguir una versión convincente de la coin-op. Los gráficos pueden ser monocromos, pero el sombreado es excelente y el framerate deja "picuetas" a las otras versiones de 8-bits.

Amstrad CPC

■ Más allá del bonito salpicadero, es un port apresurado de la versión de Spectrum (los gráficos y la pantalla más pequeña son regalos envenenados). Eso no sería malo per sé, salvo que es más lento y va más a trompicones que la versión de Speccy, y afecta a la jugabilidad.

Commodore 64

■ Oh, cielos. Este candidato a peor juego lanzado para C64 fue, aparentemente, portado en apenas dos semanas. Nos sorprende que llevara tanto. Es más lento que *Freescape*, la distancia de dibujado es de tres palmos, y no hay cruces ni repeticiones.

Atari ST

■ ST fue la plataforma base para las versiones de 16-bits de Domark, y Jurgen Friedrich hizo un trabajo top al adaptar el juego. Es un poco tosco en los detalles, con algunos glitches gráficos (los coches pueden verse a través del escenario), pero en general es una conversión de primera.

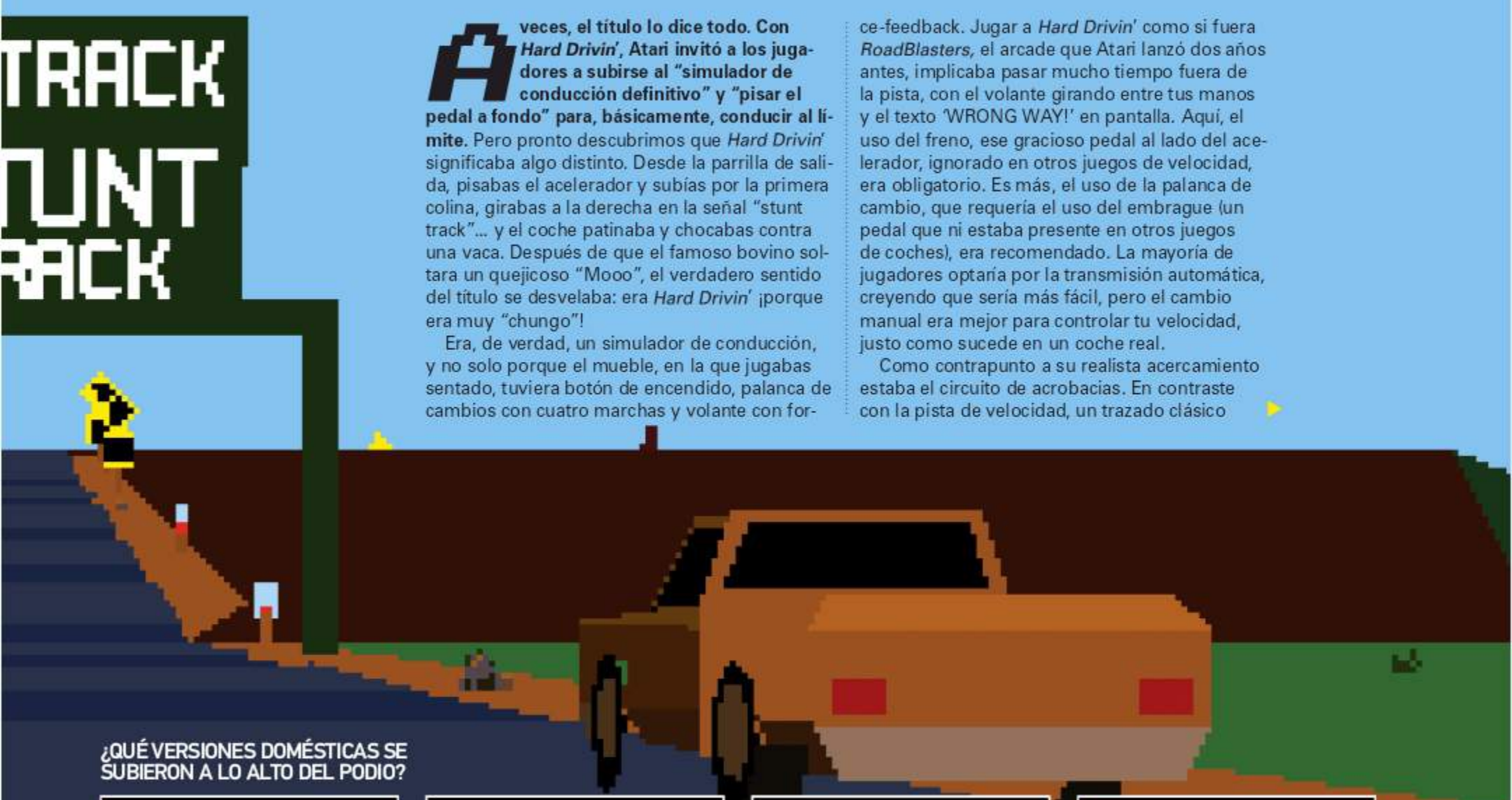
Drivin'

TRACK STUNT TRACK

A veces, el título lo dice todo. Con *Hard Drivin'*, Atari invitó a los jugadores a subirse al "simulador de conducción definitivo" y "pisar el pedal a fondo" para, básicamente, conducir al límite. Pero pronto descubrimos que *Hard Drivin'* significaba algo distinto. Desde la parrilla de salida, pisabas el acelerador y subías por la primera colina, girabas a la derecha en la señal "stunt track"... y el coche patinaba y chocabas contra una vaca. Después de que el famoso bovino soltara un quejicoso "Mooo", el verdadero sentido del título se desvelaba: era *Hard Drivin'* ¡porque era muy "chungo"!

Era, de verdad, un simulador de conducción, y no solo porque el mueble, en la que jugabas sentado, tuviera botón de encendido, palanca de cambios con cuatro marchas y volante con force-feedback. Jugar a *Hard Drivin'* como si fuera *RoadBlasters,* el arcade que Atari lanzó dos años antes, implicaba pasar mucho tiempo fuera de la pista, con el volante girando entre tus manos y el texto 'WRONG WAY!' en pantalla. Aquí, el uso del freno, ese gracioso pedal al lado del acelerador, ignorado en otros juegos de velocidad, era obligatorio. Es más, el uso de la palanca de cambio, que requería el uso del embrague (un pedal que ni estaba presente en otros juegos de coches), era recomendado. La mayoría de jugadores optaría por la transmisión automática, creyendo que sería más fácil, pero el cambio manual era mejor para controlar tu velocidad, justo como sucede en un coche real.

Como contrapunto a su realista acercamiento estaba el circuito de acrobacias. En contraste con la pista de velocidad, un trazado clásico



¿QUÉ VERSIONES DOMÉSTICAS SE SUBIERON A LO ALTO DEL PODIO?

Amiga

Un port directo de la versión de ST, como era de esperar. Como todos los juegos poligonales va un poco más lento, pero apenas se aprecia. Más evidentes son los efectos de sonido, en especial el ruido del motor y las ruedas al derrapar, que son superiores en el Amiga.

PC

Tras portar el código a Amiga, Jurgen se embarcó en la versión de PC. Incluye soporte para varios modos gráficos, y bajo EGA es muy parecido a la versión de ST. La principal diferencia es el audio, que es horrible. El ruido del motor suena como una abeja perturbada.

Mega Drive

Llegó un año tarde respecto al resto de conversiones, y cabía esperar que el port de MD tuviera contenido exclusivo, pero no fue así. Técnicamente está al nivel de las versiones de ST y Amiga. Controlarlo con una cruceta no es lo ideal, y lleva tiempo acostumbrarse.

Lynx

La pantalla de Lynx era siete veces más pequeña que el monitor de 25" de la coin-op, así que iba a ser una conversión chunga, y así fue. Visualmente es fiel, pero farragoso, con los controles por todas partes (un poco como el coche). Un intento digno, aunque se queda corto.

compuesto por ocho largas curvas, el circuito de acrobacias era más como la pista de Hot Wheels de un niño, con un salto en un puente y un loop de 360º. Aunque era ridículo, el mareante loop fue uno de los aspectos más comentados en la época, y justificó la decisión de Atari para animar lo que originalmente fue concebido como la adaptación de la película *Paseando a Miss Daisy*. Vale, es una trola, pero es cierto que comenzó siendo un sosegado simulador para entrenar conductores.

Por eso se recurrió a polígonos 3D en lugar de sprites. Los vehículos se modelaban de manera adecuada y la física era precisa, de modo que las matemáticas ratificaron una experiencia que se sentía tan real como era posible. La creación de un entorno 3D tuvo beneficios colaterales, como la celebrada "repetición instantánea", que mostraba los choques desde una vista en tercera persona. Ver tu coche volcado, machacado y ardiendo tras un error de cálculo, mientras sonaba música dramática, era el culmen.

Mover polígonos 3D sólidos a tal velocidad requería cierto poderío bajo el capó. El "motor" eran tres circuitos impresos apilados uno encima de otro. La placa principal tenía una CPU 68010 y tres procesadores gráficos de Texas Instruments para gestionar renderizado, geometría y física. Una placa suplementaria contaba con un chip DSP analógico dedicado a los matemáticas gráficas, y una tarjeta de sonido con dos procesadores más. Eso hacen seis procesadores en total, y explica porqué el mueble costaba, al cambio, 9.000 euros (como comparación, el de *RoadBlasters* con asiento se vendía por 4.000).

Hard Drivin' debutó en febrero de 1989 y causó revuelo entre la prensa de videojuegos de la época. Por entonces, las nuevas coin-ops apenas copaban algunos párrafos, pero este consiguió profundas reviews en varias revistas. *C&VG* lo definió como "más que un juego", mientras que *Sinclair User* le cascó un 9/10 en una review repleta de superlativos: "*Hard Drivin'* es sorprendente en términos de realismo y puro logro técnico... el número de polígonos es elevado, y aun así la velocidad es asombrosa... es el juego que va a jugar todo el mundo esta primavera, asumiendo que Atari pueda fabricar suficientes para satisfacer la asombrosa demanda." ¿Asombrosa? Puedes decirlo de nuevo.

[Arcade] Según los desarrolladores, el salto al puente levadizo se inspiró en una escena de la película *Granujas a todo Ritmo*.

Una crítica generalizada era lo que costaba una partida por entonces, una libra en Reino Unido (100 pesetas en España), cuando en la mayoría de juegos eran 20 o 30 peniques (aquí 25 ptas). Era un arcade revolucionario, pero si tu breve tiempo tras el volante incluía patinaje a lo Bambi sobre el hielo, entonces, quizá, no lo valía. Ciaran Brennan de *Your Sinclair* creía que la precisión del juego era en realidad una desventaja: "quienes ya conduzcan tendrán acceso a lo auténtico, mientras que el resto se va a dejar una fortuna puliendo su habilidad." En la misma review, le dio al juego un 4/10 en el factor "convertibilidad". Era una medida de cómo de posible era que un juego se adaptara a Spectrum, y por entonces pocos discutieron esa nota. Los juegos *Freescape* mostraron que el Spectrum podía con polígonos 3D, ¿pero podía realizarse aplicado a un veloz juego de conducción?

[Arcade] ¿Un choque frontal a casi 193 Km/h? Esto llevará tiempo en el taller...

[Arcade] Giras para evitar ese maldito camión... para caer por el desnivel. Al menos, la novedosa repetición capta el momento.

[Arcade] Aunque hoy en día es decepcionante, todo el mundo recuerda la primera vez que se internó en el "looping".

¡EN MARCHA!

CÓMO GESTIONAR ALGUNAS DE LAS SECCIONES MÁS "TRAMPOSAS" DEL CIRCUITO (VELOCIDADES EN MPH)

#1 Trazado en "S"

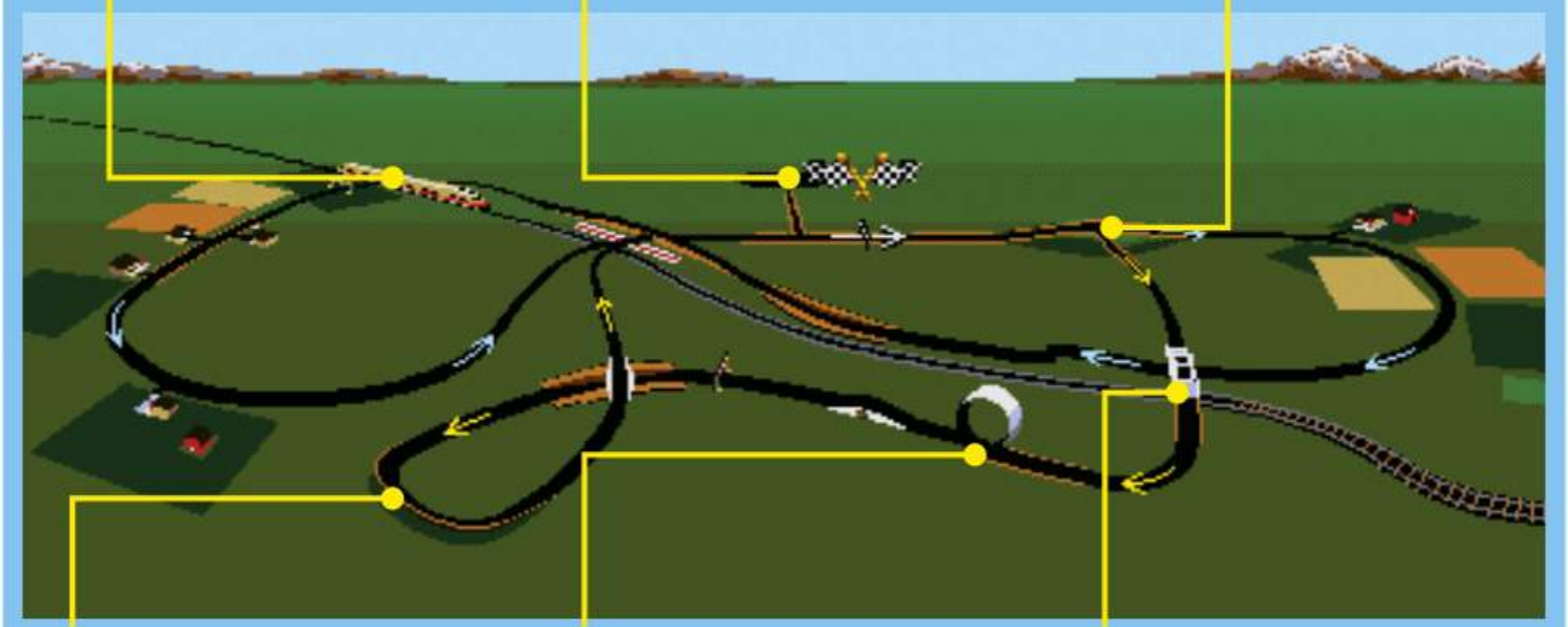
Esta es la parte más dura del circuito de velocidad. Tras haber cruzado el puente, hay un pequeño giro a la derecha que conduce a uno largo a la izquierda. Necesitarás bajar a 90, o si no derraparás y perderás el checkpoint. Una vez superado, acelera hasta la meta.

#2 Zona de derrape

Esta sección del circuito se usó, seguramente, para testear durante el desarrollo, y se dejó en el juego. Desde la línea de comienzo, gira 90 grados a la izquierda y accederás a una carretera recta que conduce a una zona de derrape. No hay mucho que hacer aquí, salvo derrapar.

#3 Pista dividida

Intenta alcanzar los 90 en lo alto de la colina, entonces, si vas a la pista de acrobacias, baja a 60 en la esquina de la vaca (si vas a por una vuelta rápida, ten en cuenta que no puedes atajar esta esquina sin penalización). Sigue a 60 tras la bajada, después acelera hacia el puente.



#6 Curva peraltada

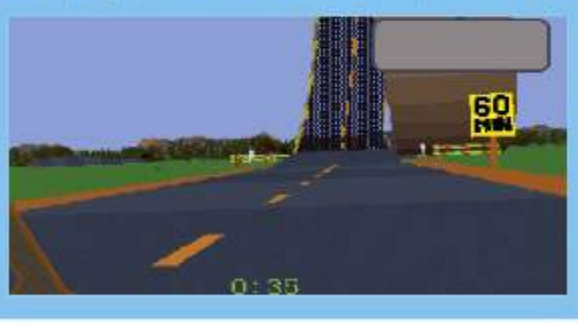
La señal de esta curva marca 40, lo que es muy conservador. Es posible tomarla casi sin problemas a 120 o más en cuarta marcha sin salirse. La principal preocupación debe ser el tráfico en sentido contrario. Intenta permanecer en mitad de la pista, y gira hacia los lados si lo necesitas.

#5 El "looping"

El famoso "looping" del circuito de acrobacias. La señal alerta de un mínimo de 60, pero es mejor permanecer alrededor de 60: más rápido y puedes salir del looping. Intenta permanecer en tu lado de la carretera. Tras el "loop" hay un puente con señal de 60, pero permanece a 40.

#4 Puente levadizo

La señal recomienda los 60, pero puedes hacer el salto a 80 o incluso 90 sin estrellarte al aterrizar. De todos modos, ten en cuenta que hay un brusco giro a la derecha nada más pasar el salto, y querrás tomarlo a 40 o 50 (si usas cambio manual, baja a segunda para esta curva).

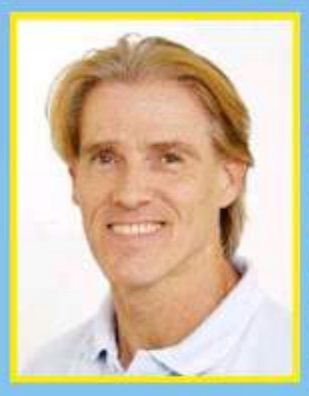


"Le mostré a mi jefe de proyecto una demo de un gran polígono rotando. Al no tener idea del renderizado en tiempo real, se puso furioso porque había conseguido, aparentemente, tan poco"

MIKE DAY

P&R: MIKE DAY

HABLAMOS CON EL PROGRAMADOR DE LA VERSIÓN DE SPECTRUM DE HARD DRIVIN' PARA DOMARK



¿Recibiste materiales o asistencia de Atari para ayudarte a crear la conversión?
No hubo mucha ayuda extra. Binary Design me dio algunas pinceladas, incluyendo un mapa del circuito dibujado a mano, y un archivo gráfico de las montañas del horizonte, que era prácticamente inutilizable. También hubo un disquete con unos pocos assets 3D, pero parecía incompleto. Básicamente, la coin-op que teníamos en préstamo fue mi referencia, y la jugué sin parar. Con fines de investigación, como comprenderás.

¿Cuál era tu opinión de la coin-op?
Estaba super impresionado. La resolución, el framerate, la complejidad de la escena y número de polígonos, todo hacía que fuera una experiencia inmersiva, que personificaba la dirección que creía iban a tomar los gráficos 3D en tiempo real. La conducción era satisfactoria, rica y matizada de formas que otros simuladores ni se acercaban. Se sentía como conducir un coche de verdad.

¿Cómo te aproximaste a la tarea de recrear un juego tan avanzado en el Spectrum?
Estaba aprendiendo a crear motores en tiempo real, pero ya sabía que todo debía girar en torno a la habilidad de rellenar los píxeles de un polígono convexo lo más rápido posible. Así, la primera rutina que programé fue un algoritmo de scanline de rellenado de polígono que cogía una serie de puntos de una pantalla 2D en el sentido de las agujas del reloj, e invertí tiempo en que fuera rápido. Una parte del polígono podía quedar fuera de pantalla, y creé una rutina para cortarlo por la parte visible. En ese punto, mostré una demo a mi jefe de proyecto de un gran polígono rotando. Al no tener ni idea de renderizado en tiempo real, se puso furioso por haber conseguido, aparentemente, tan poco. Dónde estaban los coches? ¿Y la pista?

¿Cuando tiempo te llevó construir todo lo demás?
Creo que todo se desarrolló en cinco meses. Esto incluye una fase final de dos o tres semanas en las que me mudé de Manchester a Londres para acabar el juego en las oficinas de Domark' en Putney Bridge, y después una toda una noche en la fábrica de duplicado de cintas donde el jefe de proyecto de Domark me ayudó a añadir algunos bips y squeeks. Cuando acabamos, todo lo que quería era ir a casa y dormir, ¡pero el coche se quedó sin gasolina de vuelta a casa!

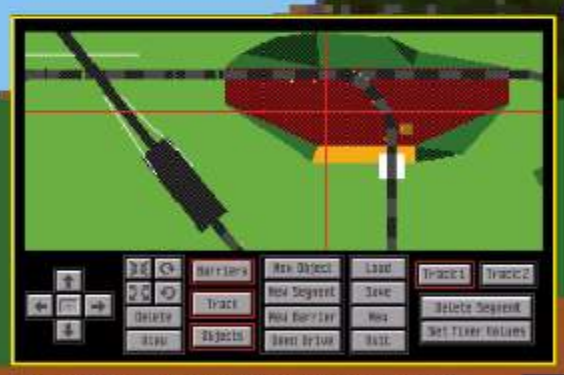
¿Quedaste satisfecho con la buena recepción de tu versión?
Sí, quedé satisfecho. [...] Aunque había aspectos que hubiera cambiado. Pero en general, desarrollarlo fue satisfactorio de principio a fin y lo recuerdo con mucha nostalgia.

» [ZX Spectrum] El famoso loop se reconoce bastante fácilmente en el port de Spectrum.

» [ZX Spectrum] La repetición instantánea, una de los detalles más simpáticos de la recreativa, también estaba presente en Spectrum.

DRIVE HARDER

LAS SECUELAS QUE SIGUIERON A REBUFO DE HARD DRIVIN'



» [Amiga] El editor de circuitos de *Hard Drivin' II* es un buen añadido a la mezcla, aunque algo tosco.

» [Arcade] El circuito de acrobacias de *Race Drivin'* era el doble de largo que el original, con casi 3 minutos por vuelta.

Tras 18 meses en primer puesto, *Hard Drivin'* fue superado por la propia Atari con su *Race Drivin'*. La secuela de 1990 desbancó al original al incluir los circuitos de velocidad y acrobacias, y añadió dos nuevas pistas: autocross y super stunt. El primero era un anillo bastante olvidable, pero el segundo era una montaña rusa con salvajes obstáculos que causó furor entre la gente. También contó con cuatro coches a elegir, modo versus y tecnología actualizada que mejoró el agarre y redujo el lag.

No mucho después del debut de *Race Drivin'* en los recreativos, Domark publicó una secuela de sus conversiones domésticas. Lo mejor de *Hard Drivin' II*, aparte del subtítulo (*Drive Harder*), fue la incorporación de un editor de circuitos que permitía crear tus propias pistas o ajustar las cuatro que venían en el disco.

De vuelta a los recreativos, dos secuelas más fueron desarrolladas. *Street Drivin'* fue una actualización que incluía pistas de *Race Drivin'*, además de la pista de carreras exclusiva hasta entonces del multipantalla *Race Drivin' Panorama*. Más loco fue *Hard Drivin's Airborne*, ¡que equipó los coches con alas! Hazte a la idea: podías subir por la carretera de la montaña en el circuito super stunt track, pero en lugar de seguir la carretera alrededor de la montaña, podías desplegar tus alas y volar sobre ella. Inevitablemente, ambos *Street* y *Airborne* fueron testeados en los salones, pero nunca llegaron a ponerse en producción.

Ese no fue el final de la carretera. En 1996 vimos el lanzamiento de *Race Drivin' A Go! Go!*, una exclusiva japonesa de PlayStation que contenía una versión mejorada de *Race Drivin'*, con más pistas y rarezas.

» [Arcade] Si logras superar el récord de tiempo puedes enfrentarte al Phantom Photon en un reñido duelo.

» [Arcade] Si vences a Mr Phantom tu vuelta ganadora se convierte en el nuevo récord a superar por futuros jugadores.

"Básicamente, la coin-op que teníamos en préstamo fue mi referencia y la jugué sin parar. Con fines de investigación, como comprenderás"
MIKE DAY

Entonces, fue toda una sorpresa la versión de Domark para Spectrum, al destaparse como una aproximación bastante buena de la recreativa. Desarrollada por Mike Day de Binary Design, recibió buenas críticas, incluido un 92% de *Crash*. Igualmente, la versión de Atari ST programada por Jurgen Friedrich fue un impresionante trabajo de conversión. Jurgen había convertido antes los juegos de *Star Wars* vectoriales para múltiples sistemas, así que era el más indicado para el trabajo. La entrega Atari ST y otras versiones de 16-bits se beneficiaron del soporte del ratón (controlar el juego con teclado o joystick era complicado, y con el ratón se sentía más natural). La ausencia de controles analógicos también hizo cojear a las versiones de Mega Drive y Atari Lynx.

El juego recibió dos continuaciones a principios de los noventa. Para casa, Domark sacó tajada con *Hard Drivin' II*, una expansión independiente para PC, Atari ST y Amiga, mientras que en los salones recreativos, Atari lanzó *Race Drivin'*. *Race Drivin'* incluyó los circuitos de velocidad y acrobacias del original, de modo que puedes jugarlos en los muchos formatos en que apareció la secuela (incluidos Super NIntendo y Game Boy, que no recibieron *Hard Drivin'*).

Hoy, la más sencilla de revisitar *Hard Drivin'* es a través del recopilatorio *Midway Arcade Treasures 2* en Xbox, GameCube o PC (también disponible para PlayStation 2, aunque tiene algunos problemas en la emulación). Esta colección de 2004 recopila 20 títulos, incluyendo *Hard Drivin'* y otros juegos de Atari de la época, cuando la compañía todavía era una fuerza a tener en cuenta en los salones recreativos. ★

» [Arcade] La vuelta del campeonato es una dura carrera cara a cara en el circuito de acrobacias. Un desliz y se acabó.

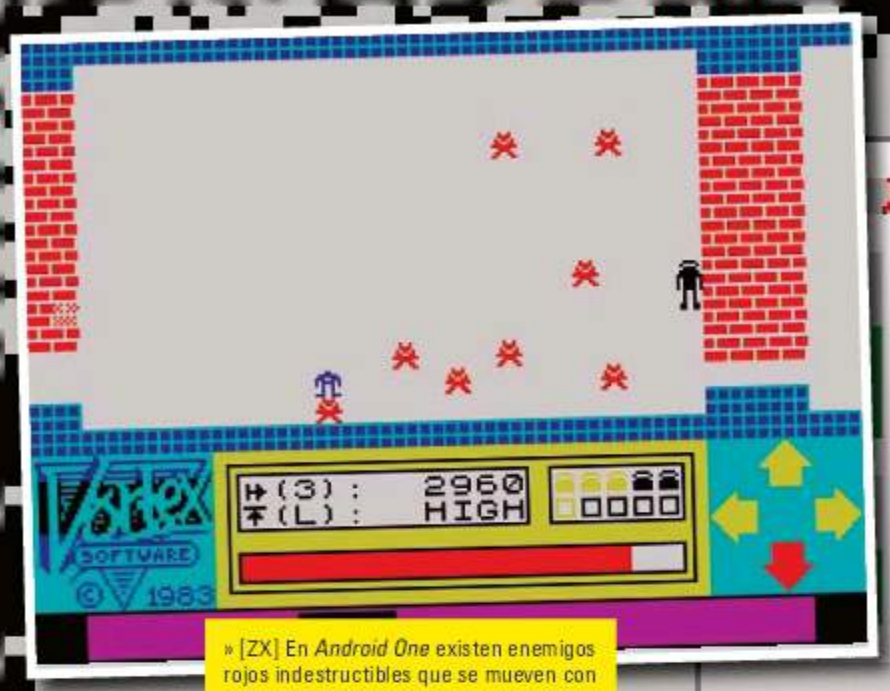
» [NES] Una versión para NES fue cancelada antes de estar terminada. El código del prototipo ha aparecido en Internet.

COSTA PANAYI

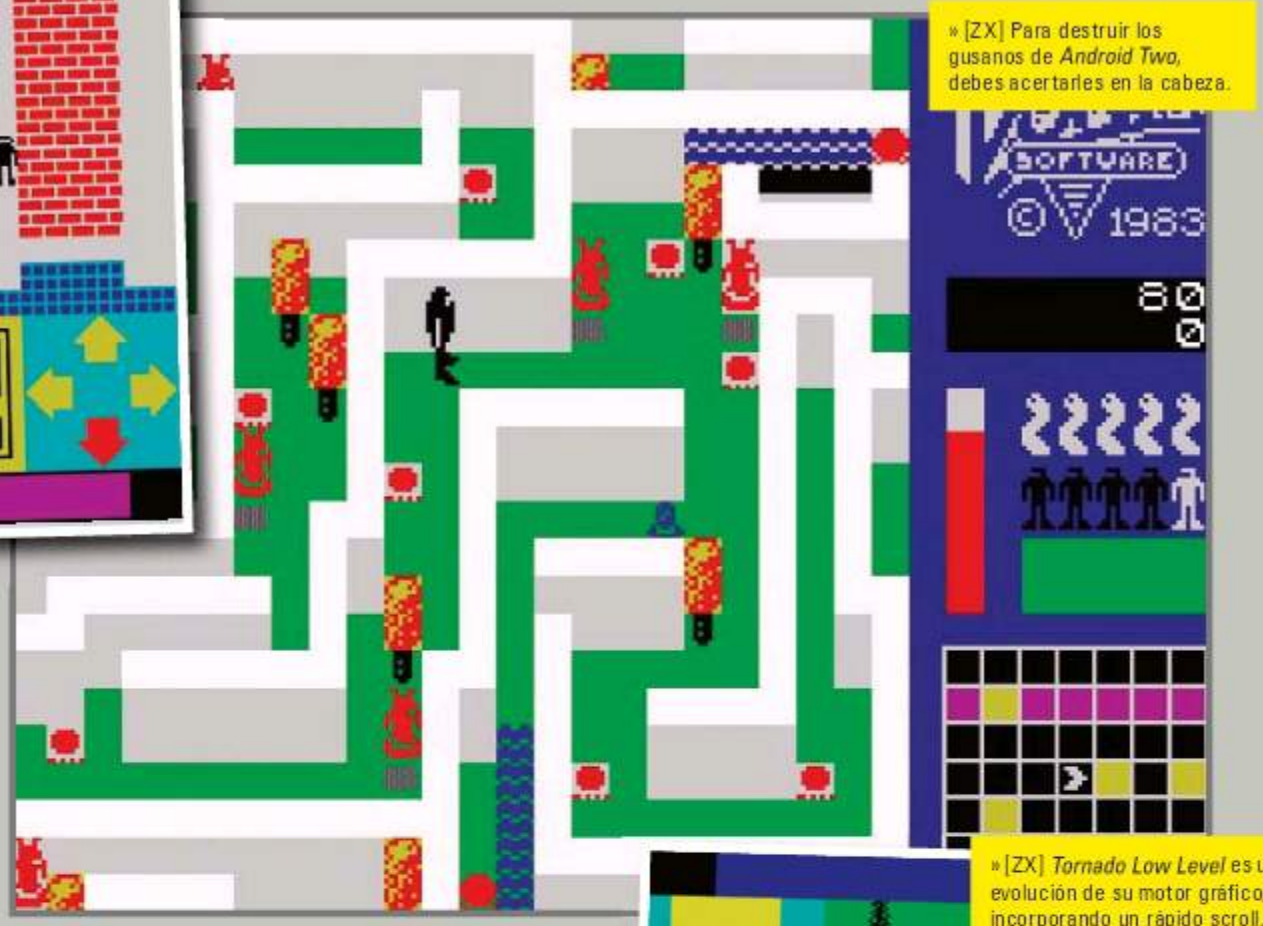
EL HOMBRE EN TRES DIMENSIONES

Vortex fue una de esas compañías únicas que apostaron por la calidad por encima de la cantidad. Apostó por explorar con sus títulos las tres dimensiones en juegos fascinantes que alardeaban de saber técnico e imaginación. Costa Panayi estaba detrás de cada byte.

Por Jesús Martínez del Vas

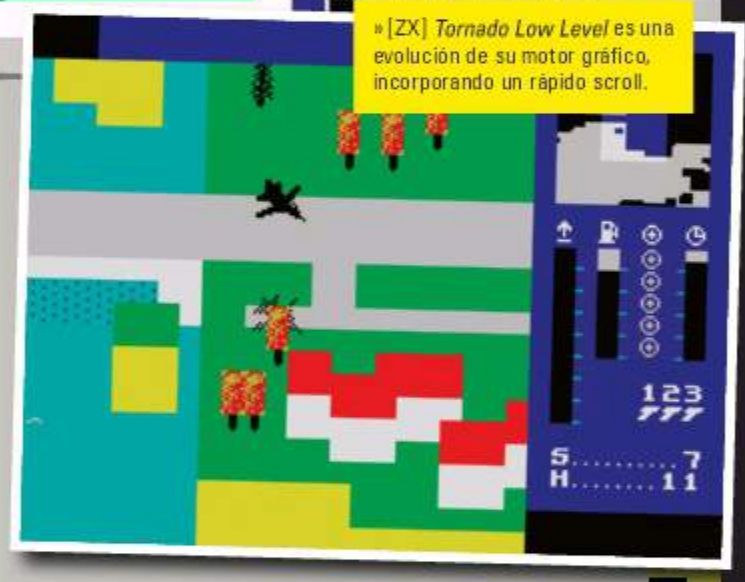


» [ZX] En *Android One* existen enemigos rojos indestructibles que se mueven con patrones, a los que hay que esquivar.



» [ZX] Para destruir los gusanos de *Android Two*, debes acertarles en la cabeza.

» El núcleo de Vortex: Crete Panayi, Luke Andrews y Costa Panayi, de izquierda a derecha.



» [ZX] *Tornado Low Level* es una evolución de su motor gráfico, incorporando un rápido scroll.

Un concepto que se ha pedido durante las presentes generaciones de consolas es la del juego avalado por una firma conocida, el "juego de autor". Las figuras relevantes de los 80 y 90, Sid Meier, Geoff Crammond, Peter Molyneux, han sido paulatinamente sustituidos por el reclamo de las franquicias más rompedoras en ventas o, en el mejor de los casos, por el prestigio de algún estudio. No está exento de lógica, en un mercado en el que se precisa de un equipo numeroso y multidisciplinar, bien ensamblado, para la creación de cualquier juego por encima de personalismos. Era bien distinto a finales de los 70 y la década de los 80, cuando los proyectos eran en esencia unipersonales, y las empresas intentaban mantener sus egos (y sus royalties) aplastados bajo la imagen de marca. Esto provocó que en Atari algunos creadores dieran a conocer sus autorías en forma de "easter egg" (como Warren Robbinett en *Adventure*) o que se produjera en 1979 la famosa escisión de programadores cuando un grupo liderado por David Crane abandonó la empresa para fundar Activision, en pos de un mayor reconocimiento personal. Imagine tenía por costumbre incluir en sus carátulas una semblanza del programador incluso con su firma impresa, en reconocimiento al papel de los implicados en cada proyecto, y a modo de sello de calidad. Aunque algunas empresas jugaban conscientemente con el secretismo de quién estaba detrás, como Ultimate, otras como Microprose no dudaron en introducir en el propio título a su autor, a modo de reclamo, tal y como en 1987 decidió hacer con *Sid Meier's Pirates*. Los juegos no sólo eran "lo nuevo de Ocean" o "la novedad de Dinamic", sino la reaparición de Ritman o la nueva genialidad de los Ruiz. El Reino Unido contaba con un nutrido elenco de programadores muy populares, las personificaciones del mito del "bedroom programmer" como Steve Turner, Matthew Smith o Don Priestley. Entre todos ellos, Costa Panayi destacaba por su virtuosismo técnico.

> "Con Android Two aparecieron por primera vez, en todo su esplendor, las tres dimensiones que tanto apasionaban al genial programador"

La génesis de Vortex

Costa, nacido en 1960 en Salford (licenciado en su Universidad) y de origen greco-chipriota, era ingeniero mecánico y estuvo dedicado a la ingeniería aeroespacial empleado en la British Aerospace. Su afición a la programación nace de manera no muy distinta a tantos otros programadores, adquiriendo de joven su ZX81 y dedicándose a intercambiar juegos con sus amigos. No se limitaba a lo lúdico: los destripaba para aprender cómo estaban concebidos. Sus primeros programas fueron versiones en BASIC de *Mastermind*, *Awari*, *Othello* y *Pontoon*, que llegaron a publicarse en forma de recopilación con un éxito bastante inesperado bajo el sello Orwin Software. Pero la memoria del ZX81 era escandalosamente limitada, sólo 1 Kb, y esto le forzó a empezar a pensar en términos de eficiencia y optimización, lo que le dirigió de manera inevitable al Código Máquina. Desarrolló sus propias rutinas, que luego puso en práctica en *Astral Convoy* (rebautizado después *Cosmos*), editado por Abbex. La llegada del ZX Spectrum le hizo orientar todos sus esfuerzos al conocimiento del nuevo ordenador, al que afortunadamente podía aplicar todo lo

» [C64] *Highway Encounter* es un brillante juego isométrico con dosis de acción y estrategia.

» [ZX] *Alien Highway* era una repetición de la fórmula de la primera parte, con sólo un robot a nuestro cargo.

» Aquí tenéis una foto de la época de Costa Panayi, tan genial como poco proclive a tratar con los medios de comunicación.

> "El tiempo que dedicaba a la programación era excesivo y le imposibilitaba seguir en la industria aeroespacial"

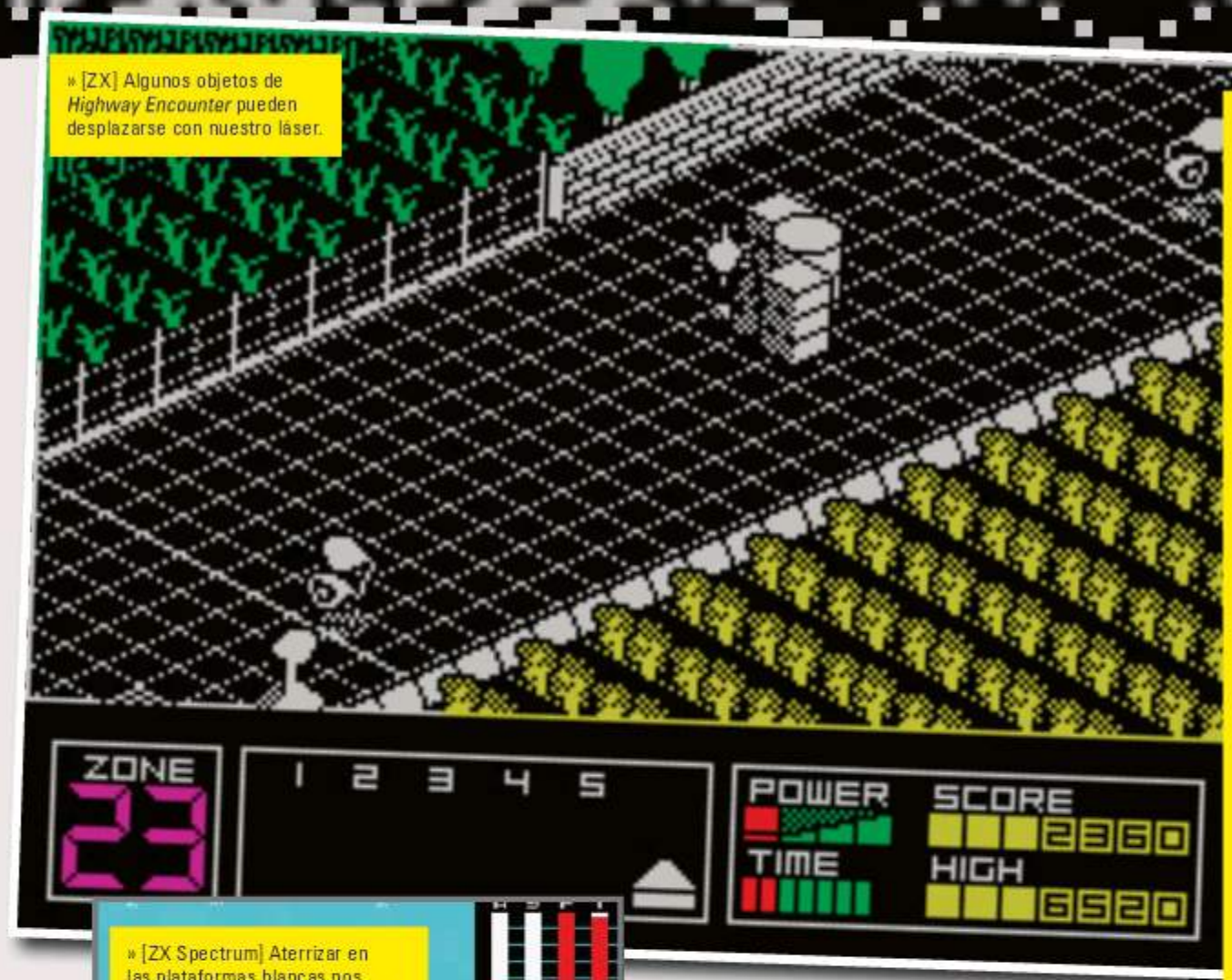
» [ZX] En *Cyclone*, el medidor de peligro nos advierte de nuestro invisible enemigo: el ciclón

aprendido sobre el ZX81 además de poder contar con un colorido ampliado y mayor memoria. Convirtió *Cosmos* al modelo de 16K y empezó a fraguar la idea de que la programación de juegos era un mercado en el que podía tener un futuro profesional muy lucrativo. Pensando en los futuros lanzamientos de sus nuevos juegos para ZX Spectrum, y consciente de que va a necesitar hacerlo bajo un sello comercial, funda Vortex, con sede en Salford, junto a su hermano Crete Panayi y su cuñado Luke Andrews. Crete tenía como cometido todo lo relacionado con el marketing, mientras que Andrews, profesor en aquellos años (y de hecho, profesor de inglés en Chipre en la actualidad) se ocupaba de la gestión comercial, además de dar la cara frente a los medios, supliendo la recurrente reticencia de Costa a hablar con revistas. Muy pronto, los frutos de Vortex se concretaron en *Android One*, su primer éxito relevante: un divertido juego de laberintos en el que debíamos guiar al robot protagonista hasta el núcleo de una base para destruirlo.

Con *Android Two* aparecieron por primera vez las tres dimensiones que tanto apasionaban al genial programador, usándolas para recrear un nuevo laberinto adoptando una perspectiva similar a la isométrica, pero en este caso frontal, y que le acompañaría en muchos de sus juegos posteriores. Resultó muy laborioso de programar: fue el primero que editó Vortex haciendo uso de los 48K del ZX Spectrum, y aterrizó en las tiendas en la campaña navideña de 1983. A pesar de que durante el juego no existía un scroll completo del escenario como tal, sí se anticipaba este concepto en la intro del juego, en la que se nos muestra un rápido "vuelo" sobre el laberinto. Sin duda, pensó que la idea podría ser atractiva: ¿qué ocurriría si es el "personaje" el que permanece estático en el centro de la pantalla y lo que se mueve de forma multidireccional es el escenario? En lugar de abordar un *Android Three*, Costa prefirió pensar en algo distinto, inspirado por el éxito de *Flight Simulation*. En *Tornado Low Level*, un arcade-simulador, experimentó con mapeados que emulaban las tres dimensiones, añadiendo el scroll que había tanteado en la intro de su anterior título. Si bien este scroll no era píxel a píxel y se ejecutaba caracter por caracter (para evitar entre otras cosas la mezcla de atributos), la rápida acción compensaba la brusquedad del movimiento, consiguiendo de este modo la apariencia necesaria de fluidez. Se trata de un título que tiene mucho de experimentación, en el que toma el aspecto más atractivo del mítico *Zaxxon*: el control de la altura. A diferencia de *Android Two*, existe aquí un eje Z controlable mediante la manipulación de la altura del avión, y que puede visualizarse gracias a la sombra del aeroplano, el famoso Panavia Tornado en cuyo desarrollo participó su propia empresa, la British Aerospace. Esta sombra requería una programación compleja ya que debía adaptarse a los diferentes planos de altura del mapeado en tiempo real. Costa estaba particularmente satisfecho de que el juego posibilitara maniobras como pasar por debajo de un puente o de que obligara al jugador a eludir obstáculos tales como tendidos eléctricos o construcciones. El objetivo era muy sencillo: pasar a baja altura por encima de una serie de objetivos y conseguir aterrizar en la pista para proponer, acto seguido, otros cinco objetivos de una dificultad mayor. Esta dificultad residía en el tipo de maniobras a ejecutar con el avión, implicando en los niveles más altos volar a ras de superficies acuáticas para ascender rápidamente en medio de abruptos desniveles, o planear brevemente por desfiladeros muy estrechos. Sin embargo, *TLL* tenía un cierto aura de "demo técnica", empujando a Costa a un nuevo proyecto que pudiera exprimir el potencial de lo que tenía entre manos. El tiempo que dedicaba a la programación era excesivo y le imposibilitaba seguir compatibilizando su nueva actividad con la desarrollada en la industria aeroespacial.

El salto definitivo

En ese momento, verano de 1984, Costa dejó su trabajo de ingeniero para dedicarse a la programación a tiempo completo. El salto al campo profesional supu-



» [ZX] Algunos objetos de *Highway Encounter* pueden desplazarse con nuestro láser.

» [ZX Spectrum] Aterrizar en las plataformas blancas nos posibilitará repostar combustible.

so un riesgo importante, ya que se trasladaron de Salford a las afueras de Manchester con una gran logística a resolver: alquilar locales, emplear a personal, e imponerse la autoexigencia de que cada lanzamiento superase al anterior en beneficios. Se focalizaron los títulos hacia una búsqueda de la calidad en lugar de la cantidad, lo cual planteaba un riesgo añadido: ¡no se podía fallar con el producto! No se quería promover ninguna línea budget como empezaba a ser costumbre en el mercado: por principios, se rechazaba el concepto de vender el duro resultado del trabajo de muchos meses a un precio insignificante no superior a un par de libras. La inversión inicial resultó dura, y el propio Luke ayudaba con sus exiguos ingresos como profesor para comprar mobiliario y ayudar al montaje de las oficinas. Mark Haigh-Hutchinson, programador de brillante trayectoria posterior en juegos de Lucasarts, Factor 5 o Retro Studios y tristemente fallecido en 2008, fue contratado para realizar conversiones para Amstrad CPC, aunque su implicación fue bastante más allá. La evolución de Vortex se fortaleció gracias a todos estos pasos decididos, pero de compleja vuelta atrás, siempre con el temor de que pasara la "moda" por los ordenadores. Fue algo que nunca sucedió, aunque el gran problema fue otro bien distinto: no prever bien el declive de los 8 bits.

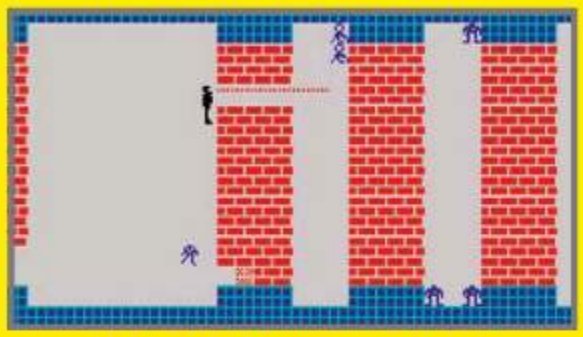
Cyclone, que llevó a un nuevo límite el motor del *TLL*, monopolizó los esfuerzos de Costa durante casi un año. El resultado mereció la pena. El pilotaje de una aeronave fue otra vez la excusa para el alarde técnico de Costa, que curiosamente (desde el punto de vista argumental) conservaba paralelismos con un antiguo juego de la compañía Abbex llamado *Krakatoa*. En aquel programa, de scroll lateral y de estructura episódica, el jugador debía sobrevolar una serie de islas para rescatar a los desprotegidos habitantes de catástrofes volcánicas, ataques bélicos y hundimientos de barcos. Una propuesta muy divertida que Costa es muy probable que conociera. No en vano, Abbex fue la editora de *Cosmos* en su adaptación al ZX Spectrum. El modo de rescate del helicóptero, elevando a las personas en peligro mediante una cuerda, apareció literalmente en *Cyclone*. Si en *TLL* manejábamos un caza, en esta ocasión la velocidad baja algunos enteros para ponernos al mando de una operación de rescate, en la cual tendremos que localizar cinco canastillas que debemos recoger y llevar al punto de aterrizaje. El mapeado se diseña mediante un conglomerado de islas de diferentes dimensiones (desde

» [ZX Spectrum] Los escarpados muros de piedra anuncian el tramo final del juego.

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

PUNTOS DE VISTA

El salto de las 2D a las 3D, y la perfección de una técnica

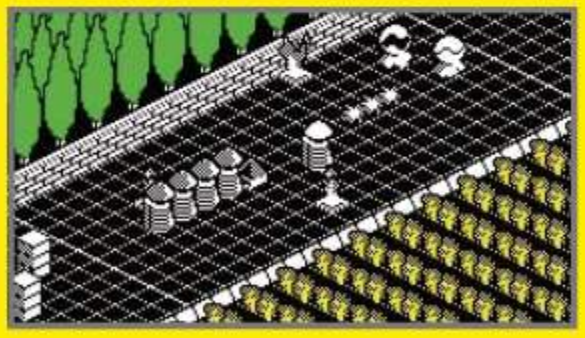


ANDROID ONE

Se trató de un divertido juego donde básicamente esquivábamos a los enemigos, pero sin ningún atisbo de tridimensionalidad. Era un 2D puro. Cuando destruías el núcleo tenías que dar media vuelta y volver al inicio. En España lo conocimos por una versión pirata de Monser llamada *Infiltrado*.

CYCLONE

Una de las obras maestras de Costa, perfeccionó el camino iniciado por *Android Two* y depurado en *TLL*. Su recreación de un archipiélago de islas y su dinámica de juego lo hacen ideal para entender todo lo que el autor pretendió hasta ese momento, en el que *Knight Lore* le cambió la vida.



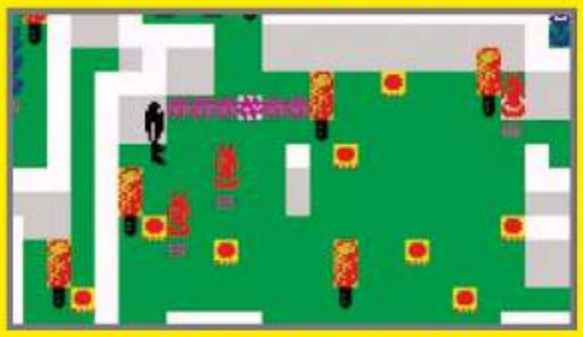
HIGHWAY ENCOUNTER

De la axonometría frontal de los anteriores pasamos a un isométrico de una calidad técnica asombrosa., con una potente atmósfera de ciencia ficción, y que, además, nos recompensa con un extraordinario final.

ESTADIOS DE EVOLUCIóN:

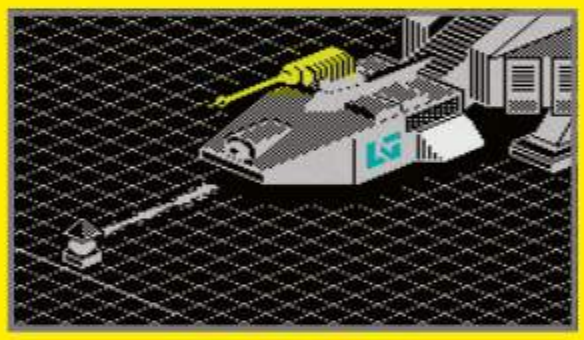
LÁSERES MORTALES

El rayo láser parece el arma favorita de Costa



ANDROID TWO

Al igual que en su antecesor, el androide protagonista se defendía de sus enemigos usando un potente láser procedente de su visor, pero que desgraciadamente no tenía mucho alcance. Las carátulas de los juegos lo recreaban como si fuese una especie de Cíclope de *X-Men*.



HIGHWAY ENCOUNTER

Más que un láser, los disparos eran una especie de bolas de energía que destruían a los aliens y desplazaban obstáculos. Y esto tenía una gran importancia estratégica para bloquear amenazas con objetos.

DEFLEKTOR

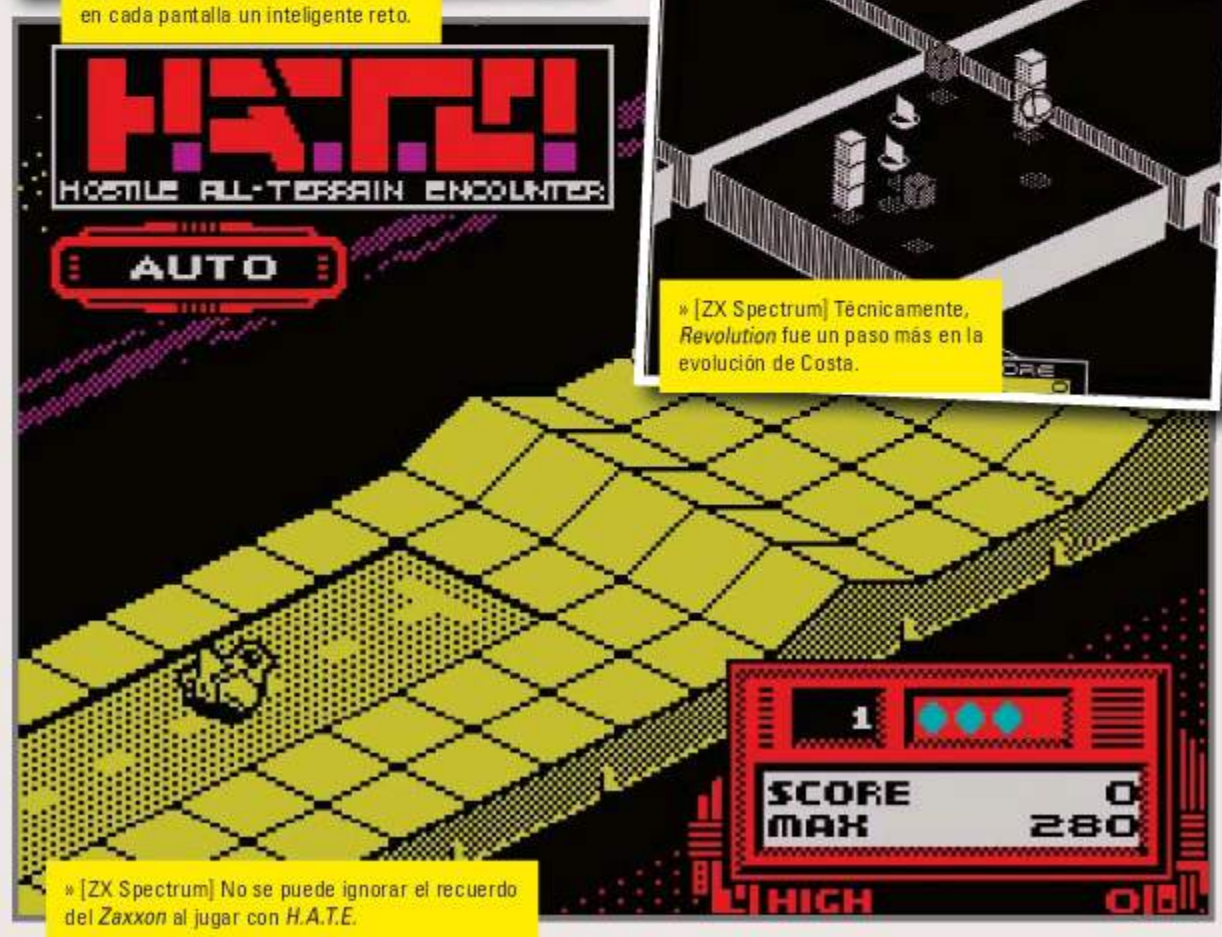
En este juego de estrategia, el láser no sólo tiene un alcance ilimitado, sino que tenemos de hecho que manipularlo para guiarlo hasta el objetivo final. Cualquier error tendrá como consecuencia el recalentamiento de nuestro dispositivo emisor, y el fin de la partida.

la más paradisíaca hasta la conformada mediante escarpadas rocas dispersas), cuya idílica existencia se ve amenazada por el azote de un violento huracán. La genialidad del juego en realidad reside aquí: lo que en *Krakatoa* eran disparos o rocas volcánicas, en *Cyclone* se transmuta en una amenaza invisible que nos hace perder el control del helicóptero. El huracán sólo se ve físicamente en el mapa, desplazándose azarosamente entre las islas del archipiélago, y nuestra labor de rescate de canastillas/personas debe evitar a toda costa verse afectada por la proximidad de las violentas ráfagas de aire. Un medidor se encargará de hacernos saber que estamos acercándonos al límite de resistencia del helicóptero. Con este planteamiento y un genial desarrollo, *Cyclone* vendió 35.000 unidades en una semana, en plena campaña navideña del 84-85. Por casualidad pudo ver el *Knight Lore* en la mismísima planta de duplicación de cintas, una compañía llamada Ablex, mientras *Cyclone* estaba masterizándose. De hecho, la review de ambos juegos apareció simultáneamente en el especial navideño de *Crash* en enero de 1985. El sistema Filmation tuvo un profundo impacto en un programador que tenía la clara conciencia que la tecnología 3D (real o simulada, como era el caso de aquellos juegos isométricos) era el futuro. Su visión técnica y personal de las tres dimensiones no le pareció en ese momento a la altura de los nuevos estándares fijados por Ultimate. Siempre trasladó a sus programas (una cuestión de deformación profesional) su obsesión por lo preciso, por el ensamblaje, encontrando la fusión perfecta entre ingeniería y programación. Desde *Android Two* todos los programas de su carrera (salvo *Deflektor*) simularon las 3D. Pero pese a ello, nunca se ató a un único motor que le sirviera para todos los lanzamientos. Fue en ese momento, tras el lanzamiento de *Cyclone* y de aquel inspirador *Knight Lore*, en el que decidió partir nuevamente de cero. Nueve meses después había desarrollado su propia versión de Filmation para aplicarla a *Highway Encounter*, su obra maestra.

Se trataba del mejor exponente de juego isométrico tras el clásico *Ant Attack* y la aventura de Ultimate. Nos ponía en la "coraza" de un robot encargado de dirigir el traslado de un misterioso dispositivo a lo largo de una mortal autopista de 30 pantallas. Una estructura muy distinta a sus anteriores juegos pero sin duda brillante. Cada pantalla era en sí misma un puzle a resolver que implicaba acción (eliminación de enemigos) y adecuación del camino a seguir para que nuestros compañeros androides pudieran seguir su camino empujando el dispositivo sin ser aniquilados. Dejaba además espacio para la estrategia personal de cada uno. ¿Convenía adelantarse y separarse de sus compañeros para preparar adecuadamente el camino, o mejor avanzar acompasadamente sin perder de vista al resto de valiosos robots? Sin duda un impresionante título que tuvo una segunda parte, *Alien Highway*, muy parecida a su primera parte y programada por Mark Haigh-Hutchinson mientras Costa se concentraba en *Revolution*, el siguiente título.

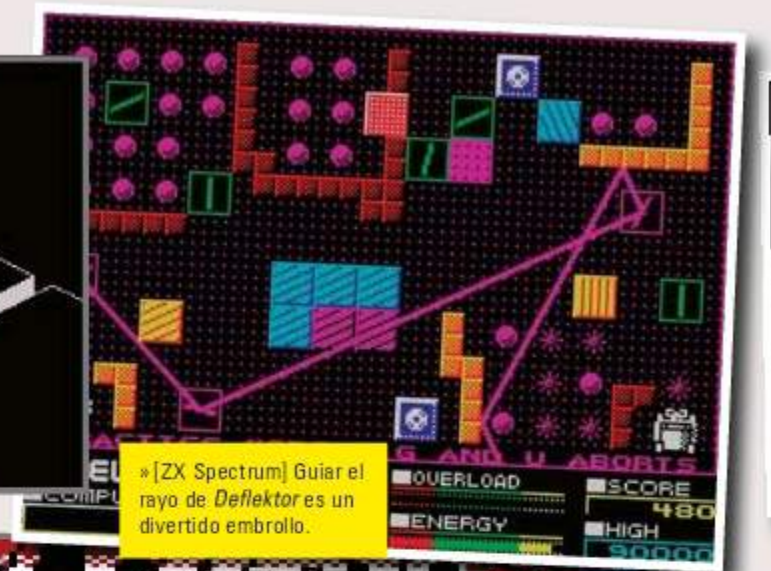
» [ZX Spectrum] *Deflektor* plantea en cada pantalla un inteligente reto.

» [ZX Spectrum] Técnicamente, *Revolution* fue un paso más en la evolución de Costa.



» [ZX Spectrum] No se puede ignorar el recuerdo del *Zaxxon* al jugar con *H.A.T.E.*

» [ZX Spectrum] La física de la bola en *Revolution* era muy llamativa.



» [ZX Spectrum] Guiar el rayo de *Deflektor* es un divertido embrollo.

» [ZX] La generación aleatoria de escenarios en *Revolution* no fue tan revoucionario.

» [Commodore 64] *Deflektor* no sólo era un gran entretenimiento, sino que resultaba muy original.

"Trasladó a sus programas su obsesión por lo preciso, el ensamblaje, la fusión entre ingeniería y programación"

» [ZX Spectrum] Detalles técnicos como la sombra de la nave eran marca de la casa.

La fallida revolución

Revolution fue el primer título editado fuera del sello de Vortex, en 1986, mediante un acuerdo suscrito con U.S. Gold con la intención de conseguir un mayor alcance en distribución y ventas. Toda la producción de la compañía residía en los hombros de Costa, y era un gran peso que Vortex nunca alivió al no contratar programadores adicionales pensando en una mayor producción de títulos. Costa sólo podía sacar adelante dos programas al año, y en ocasiones ni siquiera se alcanzaba este objetivo. Cualquier tropiezo comercial podía resultar muy perjudicial, y *Revolution* fue el primer juego que sembró dudas en la trayectoria de la empresa. Su estructura era diferente a otros programas de Costa, aunque derivaba del mismo motor que se utilizó en el juego anterior. Se experimentó con la idea de generación aleatoria de escenarios (algo novedoso pero que no resultó lo suficientemente relevante para el usuario) y el manejo isométrico de una bola capaz de botar a diferentes alturas y distancias. Quizá su planteamiento jugable recordaba a títulos de la competencia, y acabó por no cosechar buenas ventas pese a su calidad y virtuosismo técnico. *Deflektor*, en 1987, inauguró una breve relación con Gremlin Graphics. El autor dejó por única vez a un lado la simulación de entornos en tres dimensiones para presentarnos un diabólico y brillantísimo juego de puzles.

Nunca guiar un rayo láser pareció una labor divertida hasta que Costa nos enseñó cómo hacerlo mediante espejos giratorios, a la vez que plantaba un campo de peligrosos dispositivos que no debíamos rozar con el haz bajo ningún concepto. Multitud de niveles tremendamente adictivos que dieron paso a un último juego radicalmente distinto: *H.A.T.E.* Fue sin duda un programa valioso, un arcade isométrico de scroll diagonal muy suave, con una nave que debía planear al más puro estilo *Zaxxon* lidiando con enemigos y una digitalizada topografía que dificultaba nuestro camino. Era un juego en el que confluían diversas técnicas de ya había experimentado el autor: emulación de topografías, movimiento referenciado a una sombra, isometría... Lamentablemente, en 1989 el nombre de Costa ya no era suficiente para garantizar ventas, ni la propuesta hacía gala de la capacidad de sorprender de años atrás. El mercado se encaminaba hacia nuevas plataformas, y Costa se encontraba en un momento de agotamiento tras tantos años centrado en la programación. Había dejado su trabajo en una empresa de prestigio y se le planteaba una incómoda encrucijada: los ordenadores personales estaban en la cima de la popularidad con la llegada del Atari ST y el Amiga, a lo que debía añadirse el auge del PC, pero abordar dichas plataformas implicaba más medios y dinero. Y Vortex no fue nunca una empresa que se hubiese atrevido de manera decidida a ampliar su capital humano y abordar una verdadera expansión. Costa, Mark y Luke concentraron esfuerzos en una remozada versión de *Highway Encounter* para Amiga, pero nunca llegaron a encontrar a un editor interesado en lanzar el juego. Cuando las obligaciones financieras ahogaron la empresa, Vortex desapareció.

Costa Panayi volvió a su antigua profesión de ingeniero mecánico hasta recalar en un puesto de consultor de diseño en Fisher Price. Actualmente trabaja en una empresa de servicios informáticos afincada en Cambridge. Aunque declina amablemente hablar sobre su actividad durante los años 80, quizá algún día decida entretenerse con aquel proyecto que decidió posponer hace ya tantas décadas: *Android Three*. Mientras tanto, nos deleitaremos con su pericia para recrear mundos en tres dimensiones con el único recurso de 48K de memoria y, eso sí, una privilegiada e irrepetible mentalidad ingenieril.

MSX Y EL ARCADE PERFECTO

EL ESTÁNDAR MÁS RECREATIVO

Las computadoras de 8 bits contaban con editores como Ocean, US Gold o Elite Systems para trasladar las más populares máquinas recreativas a sus circuitos, si bien por lo general pasaban por alto el hacer lo propio para los ordenadores MSX. Afortunadamente, las productoras japonesas estaban ahí para hacer las cosas bien...

Por José Manuel Fernández "Spidey"

No fueron pocos los poseedores de un MSX que tardaron en descubrir lo que tenía que ofrecerles el país del sol naciente a la circuitería de sus máquinas. De hecho, llegó a ser hasta habitual el asumir que dichas computadoras eran unas marginadas entre las lejanas compañías de software británicas, cuyas licencias arcade parecían olvidarse de un ordenador que no había terminado de cuajar en el Reino Unido. Y claro está, como jóvenes amantes del ocio electrónico, la máxima aspiración de todo jugón era el poder disfrutar de las mágicas placas recreativas en nuestra propia casa.

Determinando lo excepcional de aquellos cartuchos de Konami que le dolían al bolsillo lo mismo que una visita al dentista, era de lo más frustrante contemplar aquella firma en cintas que nunca veríamos por el MSX. *Combat School*, *Mikie*, *Shaolin's Road*, aquel *Gryzor* (*Contra*) que todavía vería lejana su conversión a MSX2... Verlos correr en un Spectrum dolía en el alma, y más sabiendo que los responsables de cartuchos mágicos como *Athletic Land*, *Antarctic Adventure* o *Knightmare* bien que serían capaces de plasmarlos en nuestros Sony, Philips, Canon y demás de forma más que solvente.

El altísimo precio de ese formato y lo peregrino de su distribución (muchos comercios no estaban dispuestos a tener en sus estanterías juegos que costaban alrededor de unas inaccesibles cinco mil pesetas) no hacía del todo fácil el conocer de primera mano la verdadera situación del software de entretenimiento en el MSX. Es por ello que se podía pasar por alto la existencia de un *Twin Bee* o un *Nemesis*, juegos capaces de retratar magistralmente la esencia de sus recreativas. Y lo cierto y verdad es que casas como Taito, Namco, Irem o la mil veces mentada Konami supieron proporcionar al MSX una experiencia auténticamente arcade.

Títulos como *Space Invaders*, *Galaxian*, *Galaga*, *Mappy*, *Formation Z*, *Road Fighter*, *Circus Charlie*, *City Connection*, *10 Yard Fight*, los *Hyper Sports*, *Track & Field*, *Exerion*, *Elevator Action*, *Senjyo*, *Juno First*, *Bank Panic*... Ninguno de ellos fallaba en MSX a la hora de calcar esa magia de los salones recreativos, esa solidez que se le exigían a unos juegos que por norma han pasado a la historia en sus encarnaciones originales por ser piezas angulares en el sector del ocio electrónico. Por eso hemos decidido recopilar 10 juegazos para los MSX de primera generación que respondían a la premisa de la conversión perfecta desde el arcade, huyendo en la mayoría de los casos de los tópicos del estándar. Maravillas que, ya fuese insertando la moneda o introduciendo el cartucho, otorgaban las mismas vibraciones a los usuarios.

Bosconian
(Namco, 1984)

Al respecto de la ecuación resultante entre el sector de las recreativas, la compañía Namco y el sistema MSX, bien que podríamos traer excelentes ejemplos a la usanza de *Galaxian*, *Galaga* o ejercicios menos galácticos como *Mappy*, *Dig Dug* o el mismísimo *Pac-Man*. En todos estos casos nos encontrábamos con excelentísimas conversiones que lograban transmitir las mismas sensaciones jugables que sus homónimos en las placas arcade.

Con todo, *Bosconian* ha sido el videojuego que hemos seleccionado para que representara a los padres del "comecocos" en esta lista. En primer lugar, porque su propuesta rompía con todos los esquemas conocidos del género, colocándonos a bordo de un caza estelar que verdaderamente parecía estar moviéndose en la gran inmensidad del espacio exterior.

La originalidad se daba la mano con una realización soberbia: un suave scroll multidireccional, numerosos sprites en movimiento, voces digitalizadas...

La versión MSX hizo acopio de todos y cada uno de los elementos de la máquina recreativa. Salvo por la limitación en el colorido de los sprites (era habitual en Namco dejarlos de una sola tonalidad), se trataba de un port con un espíritu idéntico al de la máquina recreativa. Los usuarios se encontraron con un cartucho redondo, en el que sus baluartes más memorables eran sin duda su lustre técnico y lo emocionante (y más que desafiante) de la progresión de su jugabilidad, con aquella "alerta roja" en la que decenas y decenas de naves atacándonos eran el máximo exponente de su factor lúdico.

Konami's ping pong
(Konami, 1985)

De *Konami's Ping Pong* (conocido como *Smash Ping Pong* en su tardía versión para Famicom Disk) es en apariencia un título sencillo: una mesa, dos manos con sus respectivas paletas... y poco más. Pero esconde tras de sí una profundidad y una cantidad de alardes técnicos que parecen ir de la mano con la rapidez y la exigencia de reflejos del deporte que representa.

Imagine Software, ya como sello de la británica Ocean, firmó las estupendas conversiones que recibieron Commodore 64, Amstrad CPC y ZX Spectrum. Como solía ser habitual en los trabajos protagonizados por el binomio Konami/Imagine (siendo buenos ejemplos *Combat School*, *Mikie*, *Green Beret*), este *Ping Pong* era magnífico. Apenas se ahorraba detalles técnicos con respecto al arcade, y la jugabilidad se calcó de la mejor de las maneras.

Por su parte, los usuarios de MSX tuvieron la fortuna de contar con la propia Konami para adaptar su placa, cosa que hicieron muy poquitos meses después de que se asomara a los salones recreativos. Así, *Konami's Ping Pong* para MSX llegaría en el habitual formato de cartucho un año antes que las conversiones de Imagine, y lo haría siendo un fantástico retrato del original.

Konami llegó al punto de que era difícil distinguir la máquina arcade del juego de MSX. La habilidad del ordenador nipón a la hora de mover sprites por la pantalla definió lo que era un juego rapidísimo, feroz en su concepto jugable y con una capacidad de diversión que me atrevería a decir sigue intacta a día de hoy. El que esto suscribe confiesa echarse de vez en cuando algún partido que otro con este pequeño gran prodigio.

MSX y el arcade perfecto

Seiken Acho (Ascii, 1985)

Es probable que los ajenos al MSX no sepan qué es eso de *Seiken Acho*. Se trata ni más ni menos que del clásico *Kung-Fu Master* de Irem, reprogramado por Ascii para la ocasión. *Spartan-X*, que así se llamaba la recreativa en Japón, respondía a la licencia de una película dirigida por Sammo Hung y protagonizada por él mismo, Jackie Chan y Yuen Biao estrenada aquí como *Los Supercamorristas*. Esta película, sin que ahora tuviese nada que ver con el arcade de Irem, llegó al MSX de la mano de Pony Canyon. Por su parte, la empresa Mass Tael realizó en 1983 un *Kung-Fu Master* totalmente ajeno a la coin-op (que era del 84). Y para más inri, este *Seiken Acho* para MSX llegó a Occidente de la mano de Philips... ¡y se llamaba *Taekwon-do*!

La calidad de los ports realizados para otras máquinas era dispar, desde el desastre realizado para ZX Spectrum a la eficaz versión de Atari 2600 o la emblemática encarnación para NES (que aquí conocimos como *Kung-Fu*). Ascii realizó un inteligente ejercicio de programación para esquivar las limitaciones del hardware. Por ejemplo, el protagonista, siempre en el centro de la pantalla, se dibujó sin utilizar sprites. Contribuyó a enmascarar el asunto plasmando un fondo negro parco en detalles, que ayudaría de paso a definir los sprites (esta vez sí) de los enemigos. Por lo demás, la jugabilidad representaba al 100% la experiencia arcade, siendo recomendable ejecutar el programa a 60 herzios para disfrutarlo con la velocidad adecuada. Una conversión ejemplar.

Star Force (Hudson Soft, 1985)

Como buen sistema de origen japonés, el MSX gozó de una buena cantidad de videojuegos de disparos y naves espaciales. Desde el primitivo *Space Invaders*, el sector recreativo fue sin duda un buen caldo de cultivo para ello, llegando a estos ordenadores muchos de los grandes éxitos del género. Y quizás, aunque no sea de los exponentes más visibles, el portentoso *Star Force* de Tehkan llegó al estándar de manera ciertamente prodigiosa.

Tal conversión había que agradecérsela a Hudson Soft (responsables también de la versión NES), que estrenaría este *Star Force* en formato Bee Card, unas tarjetas inteligentes que precisaban de un cartucho adaptador para ejecutarse en estos ordenadores. Era sorprendente contemplar cómo en un espacio de memoria tan reducido fueron capaces de meter todos los elementos de la recreativa. No faltaba ni un enemigo, ni una mecánica... Todo lo que pudimos disfrutar en el *Star Force* de Tehkan lo podíamos tener en el televisor de nuestra casa.

De hecho, uno de los detalles que más llamaban la atención eran la inclusión del scroll horizontal que seguía levemente a la nave, para aumentar el tamaño de la escena de juego. Teniendo en cuenta las limitaciones del MSX en estos aspectos, incluir un scroll vertical combinado con esos movimientos horizontales de cámara era un logro digno de mención, convirtiendo la experiencia tecno-lúdica de *Star Force* en un auténtico festival con toda la esencia de los salones recreativos. Cabe decir que la mayoría de las premisas presentadas en *Star Force* las heredaría otro clásico de Hudson: *Star Soldier*.

Gyrodine
(Taito, 1986)

Si uno se basa en las capturas expuestas del *Gyrodine* de MSX, es fácil llegar a la equivocada conclusión de estar ante un juego simple, de gráficos planos y propuesta obsoleta. Pero nada más lejos de la realidad, ya que esta conversión del arcade de Crux era bárbara.

Taito, que también era la distribuidora de la máquina recreativa, fue la responsable de la producción de la versión MSX, ejercicio que realizaría en conjunción con Nidecom, aliado habitual de los padres de *Space Invaders* en estas lides. Y a pesar de que el aspecto gráfico sufrió lógicos recortes en lo que a detalle se refiere, nos encontrábamos con una colorida factura visual en la que destacaba un scroll vertical de palpable suavidad y, por encima de todo, un factor jugable a prueba de bomba que mimetizaba de manera ejemplar el espíritu del *Gyrodine* de los salones recreativos.

Es posible que en un videojuego de 1986 lo plano de las texturas de este cartucho (un tanto a la usanza del clásico *River Raid*) pudiera suscitar dudas. Pero tiene su explicación, ya que simplificar los tiles del set gráfico era uno de los factores elementales que ayudaban a que el scroll de pantalla fuera como la seda. No obstante, es de justicia decir que los escenarios eran diversos y estaban bien representados, dando una buena sensación de progresión.

Joystick en mano, el port de *Gyrodine* para MSX era fantástico. Tenía ese maravilloso aroma a los clásicos juegos de helicópteros y aviones de Taito o Toaplan, destilando una jugabilidad deliciosa cuya desafiante curva de dificultad poseía un trazo perfecto. Es por ello que este pequeño cartucho, que usualmente pasa desapercibido, debía tener su particular hueco en esta selecta lista de ports recreativos para el estándar japonés.

Arkanoid
(Taito, 1986)

Basado en el pionero *Breakout* de Atari, *Arkanoid* consiguió que un concepto tan arcaico como el de los rompeladrillos volviera a estar de moda, al punto de convertirse en el máximo referente del género. La recreativa de Taito enamoró por su sencillez, por su tremenda jugabilidad (con su mando giratorio) y su elegante apartado artístico.

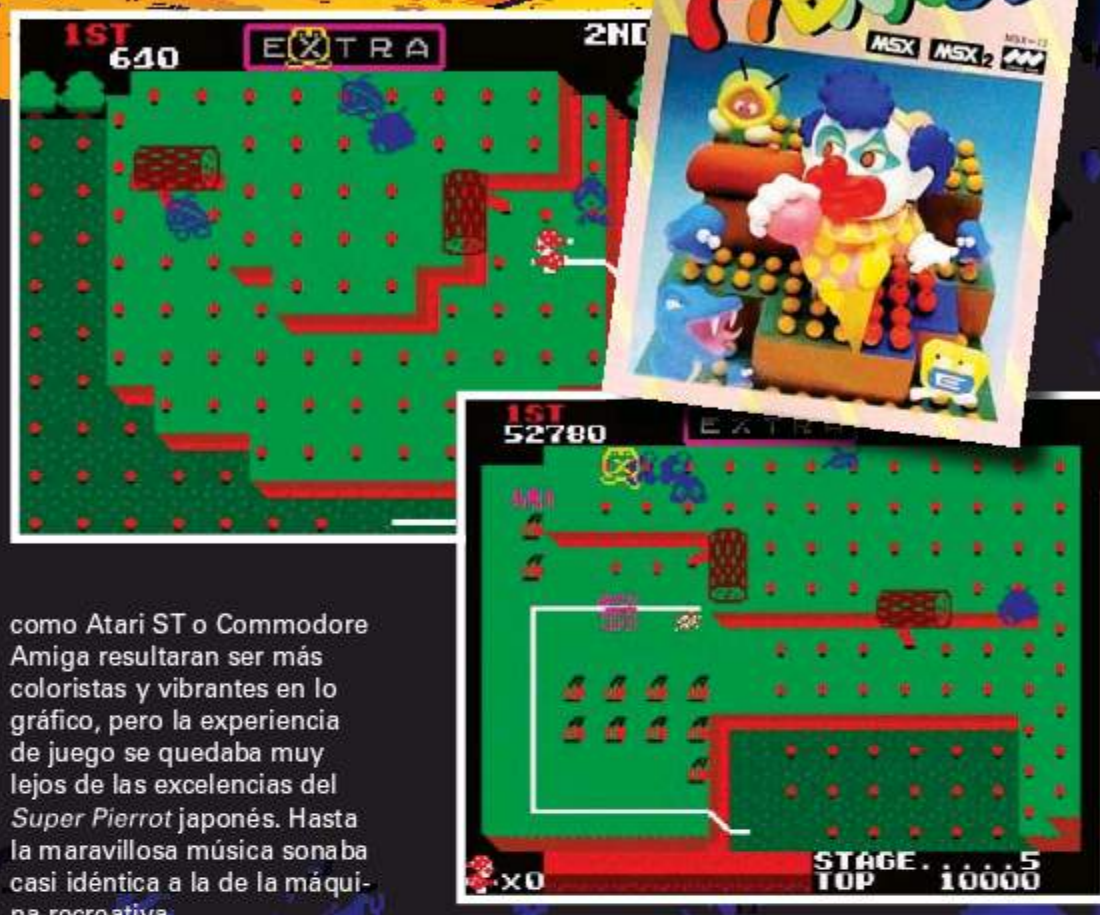
En 1987 Ocean se lanzaría de cabeza a por la licencia, publicando con el habitual sello Imagine una serie de ports que destacarían por su calidad. Lo interesante es que también lo sacaron para MSX, y se trataba de un juego de tal calidad que hacía dudar si verdaderamente se había programado en el Reino Unido, teniendo en cuenta que, por aquellos entonces, en Occidente se solía recurrir a los molestos ports de Spectrum.

¿Qué ocurrió realmente? Pues que Imagine había comercializado en cinta el mismo port de *Arkanoid* que la propia Taito había sacado meses antes en Japón en formato cartucho. El icónico rompeladrillos, en su adaptación para MSX, era una producción 100% nipona, con todo lo que ello significaba: utilización de sprites por hardware, un colorido digno de mención, una gestión de la memoria en consonancia con las reglas básicas del estándar...

Aunque algunas versiones del *Arkanoid* de Imagine eran realmente brillantes, la verdadera experiencia arcade era la que encontrábamos en MSX. Más aún si adquiríamos el cartucho, que llegó a venderse con la versión doméstica del curioso mando de la recreativa. Una pasada.

MSX y el arcade perfecto

Super Pierrot
(Universal/Nidecom, 1987)



Super Pierrot es el nombre por el que respondía la versión japonesa de *Do! Run Run*, la cuarta y última entrega de la saga de *Mr. Do!* de Universal. Y bien que se puede decir que este colofón final sirvió para que disfrutásemos de un juego maravilloso, una loca mezcla entre el *Mr. Do!* primigenio, el gorilesco *Congo Bongo*, las desventuras de *Pac-Man* y los estratégicos lazos de *Qix*.

Esta vez el payaso protagonista volvería a adquirir la habilidad de lanzar las mágicas bolas del primer título, que rebotarían por el escenario hasta impactar en los monstruosos enemigos. Eso serviría para facilitar las distintas tareas que podíamos llevar a cabo por los cenitales decorados, ya sea el coger todas las frutas (al más puro estilo "comecocos") o ir cerrando con la estela que dejábamos a nuestro paso las distintas porciones del terreno. El problema es que la persecución por parte de nuestros enemigos es intensa, debiendo recurrir a algunas de las trampas dispuestas para que, por ejemplo, podamos aplastar a estos bichillos con un tronco rodante. Nidecom, responsable de algunas fantásticas conversiones de Taito, realizaría para la ocasión un trabajo asombroso.

Jugarlo en MSX era, en términos de diversión, lo mismo que hacerlo con la recreativa. Quizás las versiones que recibieron máquinas superiores como Atari ST o Commodore Amiga resultaran ser más coloristas y vibrantes en lo gráfico, pero la experiencia de juego se quedaba muy lejos de las excelencias del *Super Pierrot* japonés. Hasta la maravillosa música sonaba casi idéntica a la de la máquina recreativa.

The Fairyland Story
(Taito/Hot-B, 1987)

Sobre *The Fairyland Story* se puede decir que es una de las más directas influencias del estilo abanderado por clásicos como *Snow Bros* o *Bubble Bobble*. Lo interesante es que, a pesar de que el mítico arcade de los dragones y las pompitas apareció un año después, *The Fairyland Story* en no pocos aspectos resulta más profundo e interesante, con una mecánica que, a pesar de su aparente sencillez, otorgaba muchísimas posibilidades al jugador. Curiosamente, en lugar de estar de por medio la habitual Nidecom, fue Hot-B la encargada de trasladar este cuento de hadas videojueguil al MSX, en una cesión de derechos muy al estilo de lo que se solía dar en las conversiones arcade realizadas en el Reino Unido.

Esto no supuso un problema, desde luego, ya que esta encarnación doméstica de *The Fairyland Story* era una auténtica pasada en todos los sentidos. Y es que nos topábamos de bruces con un precioso espectáculo, brillando tanto por sus bonitos y coloristas gráficos como por lo agradable de su apartado sonoro. Muy cercano al arcade y captando de medio a medio todo su espíritu. No faltaba un solo detalle: el precioso estilo "chibi", las agradables melodías... El conjunto lo completaba un gameplay de auténtico vicio.

¿La mecánica? Nuestra brujita debía limpiar la pantalla de enemigos con sus poderes mágicos, que transformaban a los contendientes en pastelillos. Luego, podíamos chafarlos tirando el pastel a cierta altura para que no volvieran a revertir su estado. Un concepto de juego muy del estilo de los mentados *Bubble Bobble*, *Snow Bros*, *Tumble Pop*...

Panther
(Irem, 1986)

Irem se prodigó poco en MSX. De hecho, algunos de sus grandes títulos, como *Kung-Fu Master* o *Moon Patrol* fueron desarrollados por Ascii y Dempa, respectivamente. Sin embargo, sí que firmaron notables adaptaciones de algunos de sus éxitos recreativos, a la usanza de *10 Yard Fight* o *R-Type*. Pero nos vamos a quedar con uno de esos lanzamientos de los que pocos se acuerdan y que se merecen todo el reconocimiento del mundo.

El videojuego en cuestión es *Panther*, y adaptaba una placa arcade del año 1981 que ya por 1986 podía parecer bastante arcaica, tanto en lo técnico como en su básica propuesta jugable. En la máquina recreativa original, el usuario tomaba el control de un tanque que se movía horizontalmente por la franja baja de la pantalla, al más puro estilo *Space Invaders*, mientras disparaba unos proyectiles que, para que tuvieran efecto sobre el enemigo, debía trazarse con precisión su punto de impacto. Poco a poco irían acercándose los tanques rivales en un agobiante proceso que exigía la máxima precisión por parte del jugador.

La versión MSX continuaba con esos fundamentos, pero remozaba de principio a fin el plantel audiovisual. Ocurría justo lo contrario que con la ya comentada versión de *Gyrodine*: en *Panther* los gráficos se hicieron mucho más complejos, repletos de texturas y detalle, con sprites trabajados y un decorado profuso en matices. Ayudaba a ello, claro está, la ausencia de scroll en la partida. También aportaba su dosis de modernidad una banda sonora que sabía otorgar tensión a la refriega. Y para rematar, la jugabilidad adquiría profundidad con las distintas marchas de velocidad de nuestro tanque, la presencia de un punto de mira o la incorporación de nuevos enemigos más allá de los tanques.

Salamander
(Konami, 1987)

Al hablar de Konami, es inevitable hablar de su talento a la hora de adaptar sus recreativas a MSX, como demostraron con *Nemesis*, que es como se llamaba el primer *Gradius* por estos lares. El primer capítulo de la saga recurrió al formato "megarom" (cartuchos de un megabit de memoria ROM) para incluir todos los elementos del arcade, y de ahí que saliera un juegazo que bien podría haber aparecido en esta lista.

Aún así, hemos preferido incluir al spin-off por excelencia de la saga, *Salamander*. Cuando vimos la recreativa, entendimos que iba a ser muy complicado ver algo así funcionar en los micros de 8 bits. Cambios de scroll en plena fase, escenarios horizontales y verticales, dos jugadores simultáneos, enemigos titánicos, banda sonora de ensueño... Exigía mucho talento para hacer un port digno, algo que Glaister y Ruecroft no consiguieron en Spectrum y CPC y que, sin embargo, sí lograron Baron y Stevenson en C64.

En MSX, cómo no, sería la propia Konami la encargada de llevar su brutal arcade a los MSX de primera generación. *Salamander* recogió el testigo de *Nemesis 2* y añadió una interesante historia, multitud de secretos, armas extra por doquier, finales alternativos (buenos y malos), fases especialmente adaptadas al MSX... Se llegó al punto de que el *Salamander* de MSX sería mucho mejor que su contrapartida arcade. Y su banda sonora, haciendo uso como nunca del chip de sonido SCC (5 canales polifónicos que se sumaban a los tres del PSG del ordenador), era absolutamente de ensueño.

LA GUÍA DEFINITIVA SOBRE JUEGOS DE WRES

DURANTE DÉCADAS, LOS JUEGOS DE WRESTLING HAN SIDO UNA MAGNÍFICA ALTERNATIVA AL GÉNERO DE LA LUCHA; CON EXPERIENCIA TANTO EN WRESTLING COMO EN JUEGOS, NUESTROS TRES ENTREVISTADOS VAN A CONSEGUIR QUE SALGAS A COMPRAR EL PAN EN MALLAS DE COLORES Y MÁSCARA DE LUCHADOR.

Texto de Nick Thorpe

» [Arcade] *Tag Team Wrestling* ofrecia una gran experiencia, aunque la competencia superó su sistema de llaves.

» [PS4] Los juegos modernos buscan mayor profundidad a costa de una mayor dificultad.

El combate por el campeonato ha terminado y, de pie, en el medio del cuadrilátero, se mantiene en pie un ex-jugador de la NFL de unos cincuenta años, de aspecto tremendamente imponente, con un brazo en alto en señal de victoria. Su oponente, un implacable monstruo de película de terror, al que se le puede frenar pero jamás se podrá detener, aparecerá de nuevo en televisión mañana bajo su alter ego: un apasionado, pero sumamente desconcertante, presentador de un canal de televisión para niños. El wrestling profesional es así de absurdo. Pero nos encanta *Tekken*, un juego que nos permite romperle la cara al mismísimo demonio en la piel de una colegiala, así que, ¿por qué no íbamos a dejarnos llevar por la locura del wrestling? Vale la pena hacerlo, ya que los juegos de wrestling han evolucionado de un modo muy diferente a los de lucha y ofrecen otras sensaciones que, normalmente, pueden ser disfrutadas por más de dos jugadores.

El inicio del desarrollo de los juegos de wrestling coincide con el boom ochentero de la industria del videojuego en Estados Unidos, pero la mayoría de los juegos iniciales no contaban con las estrellas que se curtían el lomo en los rings en la vida real. Muchos desarrolladores tenían que conformarse con usar sus propios personajes. Los inicios del género contaban con recreativas como *Tag Team Wrestling* y *Mat Mania*, así como juegos para ordenador como *Rock 'N' Wrestle* y *Championship Wrestling*. Estos establecieron los principios básicos del género que la gran mayoría de títulos seguirían, ofreciendo un movimiento completo por todo el ring y dando importancia a los combates por parejas.

Hay un juego de consola que ha servido como introducción a nuestros tres entrevistados. "El primero que tuve, yo creo, fue el *Pro Wrestling* de NES, en el que salía Starman", dice Leva 'The Librarian' Bates, una luchadora que milita en las filas de la All Elite Wrestling, tras su paso por la liga independiente Shimmer Women Athletes y la WWE. "Me encantaba The Amazon, que era como el predecesor de Blanka. Los luchadores humanos molaban, pero yo siempre he disfrutado más con personajes raritos".

Justin Leeper, actor y ex-editor de *Game Informer,* siempre ha estado involucrado con el wrestling, ya que ha participado en el circuito independiente y ha escrito guiones para los juegos de WWE. "Diría que mi primera experiencia fue con *Pro Wrestling* de NES,

» [Arcade] El wrestling femenino se abrió paso desde los inicios del género gracias a estrellas como Dump Matsumoto y Cutie Suzuki.

en casa de mi amigo Steve. Era muy divertido. Starman era la estrella, tío. Aún así, no estaba en la misma liga que *Punch-Out* o *Excitebike*".

Para aumentar el atractivo de sus juegos, los desarrolladores empezaron a utilizar personajes reconocibles. Para la recreativa *Appoooh, de 1984,* Sega copió los rasgos de Antonio Inoki, Hulk Hogan y André El Gigante, pero después se hizo con los derechos de imagen de Dump Matsumoto para juegos de recreativa y Sega Mark III, *Body Slam* y *Pro Wrestling* respectivamente. Bandai produjo un juego para Famicom basado en el manga *Kinnikuman*, traducido como *MUSCLE* en su paso a la NES, ya que en Estados Unidos la franquicia era conocida por sus

TWG

» [Commodore 64] *Championship Wrestling* de Epyx deja claro que los juegos de wrestling son más simuladores que juegos de lucha.

» [NES] Aunque carecía de luchadores reconocibles, *Pro Wrestling* resultó ser una gran introducción al género.

» [NES] *WWF WrestleMania* no era perfecto... pero tenía las licencias oficiales.

JUSTIN LEEPER
@JustinLeeper_yo
■ Actor, ex-wrestler y ex-guionista de videojuegos.

LEVA BATES
@WrestlingLeva
■ Luchadora profesional en AEW, streamer y cosplayer.

SIMON MILLER
@SimonMiller316
■ Ex-redactor, youtuber y luchador profesional.

INGREDIENTES PARA HACER EL JUEGO DE WRESTLING PERFECTO

COMBATES VARIADOS

■ Si superas la Cámara de Eliminación, ¿por qué no probar los combates con escalera? ¿y con las mesas? Diferentes formas de sentir dolor te darán diversión durante más tiempo.

LICENCIAS

■ Aunque hay grandes juegos con luchadores originales, es mucho más divertido partirse la cara con los luchadores que ves en la tele y en escenarios que te resulten familiares.

PRESENTACIÓN REALISTA

■ Si el público ruge, los comentaristas están en shock y consigues que aparezca una repetición de tu último movimiento, sabes que lo estás haciendo muy bien.

LLAVES ESPECTACULARES

■ Cualquier aficionado al wrestling real estaría encantado con la posibilidad de emular los movimientos imposibles de sus luchadores preferidos.

PERSONALIZACIÓN

■ En el pasado había que soñar con ver diferentes personajes de otras "disciplinas" en tu juego de lucha preferido. Ahora es más fácil gracias a los modos de creación.

▶ juguetes. La expansión de la World Wrestling Federation en los ochenta alcanzó su punto álgido en 1987 con *WrestleMania III*, donde Hulk Hogan defendía su título de campeón del mundo ante André El Gigante. Ese mismo año, *Micro League Wrestling* se convirtió en el primer juego de ordenador con licencia oficial de la WWF, aunque *WWF WrestleMania*, aparecido para NES en 1989, fue mucho más popular. El primer *World Championship Wrestling* apareció para NES en 1990; mientras, en Japón, el inicio de la década estuvo marcado por la llegada de diferentes títulos con licencias oficiales. En 1995 podías encontrar juegos basados en All Japan Pro Wrestling, New Japan Pro Wrestling, Frontier Martial Arts Wrestling, All Japan Women's Pro

cronología del wrestling

1983

■ *Tag Team Wrestling* de Technos llega a los salones recreativos. En 1987 se lanzó una conversión para Nintendo NES.

1985

■ Sega lanza una recreativa con la licencia oficial de la luchadora Dump Matsumoto, posiblemente el primer ejemplo del uso de licencias en el género.

1986

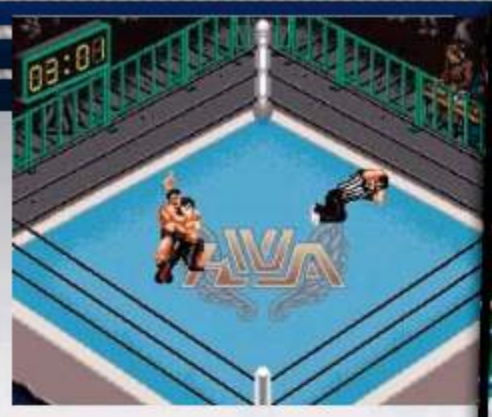
■ Masato Masuda diseña y programa el juego *Pro Wrestling* para NES. Más adelante trabajó en la conocida saga *Fire Pro Wrestling*.

1987

■ *Microleague Wrestling* se convierte en el primer juego de ordenador con licencia oficial de la WWF, aunque su desarrollo alterna menús e imágenes estáticas.

1989

■ Human Entertainment lanza *Fire Pro Wrestling Combination Tag* para PC Engine, la primera entrega de una saga que aún sigue viva.



» [SNES] Si noqueabas "sin querer" al árbitro, podías saltarte las reglas en *Super Fire Pro Wrestling Special*.

» [Neo Geo] Las capacidades técnicas en los 90 sobrepasaban los límites del realismo en el género del wrestling.

Wrestling y JWP Joshi Puroresu. Por desgracia, los títulos oficiales siempre han tenido mala reputación, algo que las primeras entregas domésticas de WWF ayudaron a alimentar. Como resultado, su éxito dependía en gran medida de su licencia oficial.

Simon Miller, popular presentador del canal de YouTube *WhatCulture Wrestling*, luchador independiente en activo y ex-editor de la revista *X360*, recuerda su experiencia con *WWF WrestleMania* para NES. "Tenía las mecánicas más básicas imaginables y, prácticamente, todos los luchadores tenían los mismos movimientos, pero en aquél momento no importaba en absoluto. Fue mi primera experiencia con un juego de wrestling y aquello me bastaba, aunque Hulk Hogan se pareciera más a Homer Simpson que a El Inmortal", recuerda Simon. "Sin duda, lo mejor era la música". Eso era algo que también le encantaba a Leva de la versión para Game Boy de *WWF Superstars*. "Escuchaba la melodía de Mr. Perfect una y otra vez; me quedaba en el menú de selección de personaje y dejaba que sonara la música".

Sin embargo, es importante destacar que mientras las entregas domésticas con licencia WWF no eran una maravilla, los demás títulos de wrestling tampoco eran muy buenos. "Siempre luchaba con mis muñecos, junto a mi mejor amigo Austin Aries, con quien entrenaba", dice Justin. "Ningún juego de 8 o 16 bits podía rivalizar con los combates y las fascinantes historias que se me ocurrían. Aparte de *Pro Wrestling* y *Tecmo World Wrestling*, los juegos disponibles en Estados Unidos en aquella época eran basura".

Si buscabas una buena experiencia no te quedaba más remedio que acudir a los salones recreativos. *WWF Superstars* y *WWF WrestleFest* de Technos siempre serán recordados con cariño, así como el encomiable intento de Midway de trasladar la magia de *NBA Jam* al wrestling con *WWF WrestleMania*. Mientras tanto, juegos como *3 Count Bout* de SNK y *Saturday Night Slam Masters* de Capcom hacían negocio sin necesidad de licencias. En consolas, la saga *Fire Pro Wrestling* ofrecía acción de calidad a través de un original sistema de llaves, pero no llegó a salir de Japón.

» [Arcade] *WWF WrestleMania* de Midway le daba poderes especiales a los luchadores.

A mediados de la década de los noventa, los juegos de wrestling empezaron a ofrecer algo más que combates. La primera gran innovación fue la llegada de guiones en condiciones; al contrario de lo que ocurre en otros títulos deportivos, donde el drama se desencadena tras los resultados, las historias son las que dan vida a los combates en el wrestling profesional. Los desarrolladores japoneses se adelantaron en este apartado y el ejemplo más significativo es el de *Super Fire Pro Wrestling Special*: la historia de Goichi Suda terminaba con tu luchador acabando con su propia vida tras la victoria en el campeonato.

Los títulos de la WWE seguían de cerca las historias que aparecían en televisión, con *WWF Smackdown 2* y *WWF No Mercy* representando situaciones reales durante el 2000, pero poco después los juegos comenzaron a incluir sus propias historias. "Creo que cada título de la WWE creado por Yuke's aportó su propio estilo. No eran perfectos, pero merecía la pena jugar cada nueva entrega", dice Justin. "Es algo que no podías decir comparando *NBA 2K3* y *NBA 2K4*, por ejemplo. Con simuladores estrictos y fidedignos, la última entrega siempre es la mejor. Un guión convincente añade valor y hace que merezca la pena conservar el juego y rejugarlo". Algunos simuladores deportivos han importado este elemento de los juegos de wrestling, como por ejemplo *FIFA* con el modo El Camino. En 2008, *TNA Impact!* fue más allá, presentando como luchador real a Suicide, personaje protagonista del videojuego.

La otra gran innovación, posiblemente la más importante, fue la introducción de herramientas de creación, empezando por el diseñador de luchador. Aunque habían estado presentes ▶

"WWF WRESTLEMANIA TENÍA LAS MECÁNICAS MÁS BÁSICAS Y TODOS LOS PERSONAJES SE CONTROLABAN IGUAL, PERO EN AQUÉL MOMENTO NO IMPORTABA"
SIMON MILLER

» [N64] *Virtual Pro Wrestling 2* de AKI es uno de los favoritos de los aficionados.

1992 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998

■ El juego para ordenador *WWF WrestleMania* es un éxito en Reino Unido, coronando las listas de los juegos más vendidos en varios formatos.

■ Se lanza el primer *Toukon Retsuden*, desarrollado por Yuke's. En occidente fue lanzado bajo el nombre *Power Move Pro Wrestling*

■ The Man Breeze lanza *Virtual Pro Wrestling*, juego en 3D para PlayStation. La compañía pasaría a llamarse AKI Corporation y, en la actualidad, Syn Sophia.

■ Sega lanza *All Japan Pro Wrestling Feat Virtua* en Saturn. Incluía personajes de *Virtua Fighter* y Sega contrató a un luchador en la AJPW para encarnar a Wolf.

■ *WWF War Zone* de Acclaim se convierte en el primer juego con licencia oficial en incluir elementos como gráficos 3D y el modo de creación de luchador.

» [N64] *WCW vs Wo World Tour* era mucho mejor juego que *WWF War Zone*.

"EL WRESTLING PROFESIONAL NUNCA HA TENIDO SU NBA JAM O SU TECMO BOWL; CREO QUE EL GÉNERO ARCADE AÚN TIENE SU AUDIENCIA"
JUSTIN LEEPER

» [PlayStation] Las 3D permitieron un mayor realismo, como el visto en *WWF Smackdown 2*.

en los juegos japoneses desde la era de los 16 bits, ganaron popularidad en occidente gracias a los títulos de Acclaim *WWF War Zone* y *WWF Attitude*, sobre todo gracias a revistas como *GamesMaster*, que incluía guías para diseñar personajes como Duke Nukem y Lara Croft. Posteriores entregas han ido aumentando la versatilidad de dichas herramientas, expandiendo sus posibilidades a otras áreas como el diseño del ring y hasta la confección de movimientos especiales. A día de hoy, estas características resultan esenciales. "Mi colega Austin Aries dice que, de niño, los luchadores de wrestling eran sus superhéroes. Los fans de la lucha fantaseábamos con ser un luchador y casi todos teníamos claro qué clase de personaje queríamos ser", dice Justin. "Las herramientas de creación siempre lo han puesto fácil, añadiendo incluso posibilidades de subir y descargar diseños, crear logos, etc. Puedes crear casi todo lo que tu mente pueda imaginar". Simon cree que la popularidad de estos modos se debe a que cumplen los deseos de los jugadores. "A nadie le gusta más la fantasía que a los aficionados al wrestling; es casi imposible enfrentar a The Young Bucks y The New Day así que, ¿por qué no dejar a la gente que los enfrente en el juego? Es un argumento de venta", dice, antes de señalar otra ventaja de los modos de creación. "También eliminas competencia potencial si lo haces bien. Puede que te encante New Japan, pero si prefieres lo que hace 2K y eres capaz de crear allí a Okada... ¡perfecto!"

Y a este tipo de innovaciones se unieron también mejoras en la jugabilidad. En N64, AKI estaba haciendo un trabajo inmejorable con juegos como *Virtual Pro Wrestling* en Japón y con *WCW vs nWo: World Tour* en Occidente, culminando el trabajo con el aclamado *WWF No Mercy*. Dichos juegos ofrecían un completísimo sistema de llaves y contras, su jugabilidad tenía en cuenta hasta el peso y la estatura de los luchadores y no faltaban las herramientas de creación.

En PlayStation, la serie *WWF Smackdown* de Yuke's resultaba menos compleja y más inmediata, con el foco puesto en una presentación mucho más realista. Como reflejo de lo que se veía en televisión, la jugabilidad se extendía más allá del ring con peleas entre bastidores. Con la llegada del 2000, los juegos de wrestling en 3D habían progresado hasta el punto de que no solo eran buenos juegos de lucha, eran buenos videojuegos en general.

De forma similar a otros simuladores deportivos, el mercado de juegos de wrestling se ha hecho cada vez menos competitivo, debido sobre todo a la importancia de las marcas y a la dominación global de una única "disciplina". Tras la desaparición de la WCW y la ECW al comienzo del milenio y la transformación de la WWF en WWE, algunos desarrolladores intentaron introducir títulos que no estaban basados en grandes licencias televisivas, pero no llegaron demasiado lejos.

» [Dreamcast] *Giant Gram 2000* introducía viejas glorias como Bruiser Brody.

Acclaim lanzó la saga *Legends Of Wrestling en 2001*, que presentaba grandes luchadores que no pertenecían a ningún sello, pero la saga terminó tras la aparición de su tercera entrega... y la bancarrota de Acclaim. En 2003, Eidos presentó *Backyard Wrestling*, protagonizado por luchadores salidos de la promo indie "Juggalo Championshit Wrestling" de Insane Clown Posse (una banda de hip-hop), pero la saga fue abandonada tras el lanzamiento de su secuela en 2004.

Tanto Leva como Simon destacan a *Def Jam Vendetta, de Electronic Arts, como una de las mejores propuestas*. "Me encantaría ver un nuevo *Def Jam*. Ofrecía algo diferente y, además, como no tenía luchadores reales, te daba más libertad", dice Simon, destacando sus originales mecánicas y su espectacular acción. Por desgracia para los fans del wrestling, la última entrega aparecida, *Def Jam: Icon*, se alejaba de las raíces wrestling de las dos entregas originales de la saga (que estaban creadas por Yuke's).

Como resultado de esta reducción en la competencia, los arcades de wrestling han desaparecido prácticamente, con un último intento por mantener vivo el género con el *WWE All-Stars* de 2011. "La serie 2K hace algunas cosas muy bien, pero su wrestling es muy limitado. Este deporte está hecho para llevarlo al extremo

cronología del wrestling

1999

■ La fiesta de las licencias: THQ consigue la de WWF y deja a EA la de WCW; Acclaim pierde la de WWF y se hace con la de Extreme Championship Wrestling.

2000

■ Electronic Arts lanza *WCW Backstage Assault*, un juego de wrestling que carecía de acción en el ring. Lógicamente, fue un absoluto fracaso.

2001

■ Acclaim presenta *Legends Of Wrestling*, allanando el camino para la nostalgia en el género de *WWE Legends Of WrestleMania* y *RetroMania Wrestling*.

2003

■ Electronic Arts lanza *Def Jam Vendetta*, que triunfó sin licencia oficial. *Def Jam Icon* dinamitó la reputación de la saga con su horrible sistema de combate.

2006

■ THQ abandona la estrategia de lanzar diferentes títulos de WWE para cada plataforma y decide hacer versiones de *Smackdown Vs Raw 2007*.

CUANDO TODO VALE

TODO SEA POR OFRECER UN BUEN ESPECTÁCULO, YA SEA SOBRE UN RING REAL O DENTRO DE UN VIDEOJUEGO

HARDCORE MATCH

■ Aquí ni hay cuentas de tres ni descalificaciones... y el combate no tiene por qué acabar en el ring. También conocido como pelea callejera o sin reglas.

CAGE MATCH

■ Un clásico: dos rivales entre cuatro paredes de acero, todo vale. Para ganar basta una cuenta de tres, una presa mortal... o escapar de la jaula.

LADDER MATCH

■ Los luchadores tendrán que alcanzar el objeto que está en lo alto de una escalera (un cinturón de campeón, normalmente). Es fácil hacerse daño con una escalera.

TABLE MATCH

■ En estos combates, popularizados por los Dudley Boyz, gana el que lanza a su oponente contra una mesa de madera. Todo vale y no hay cuentas de tres.

FIRST BLOOD MATCH

■ Sin reglas, el primero que hace sangrar al oponente gana. Stone Cold Steve Austin perdió su primer campeonato del mundo en un combate de este tipo.

IRON MAN MATCH

■ Combate contrarreloj en el que vence el que tumba más veces a su oponente. Mantiene las reglas clásicas: cuenta de tres, rendición, KO y descalificación.

SUBMISSION MATCH

■ Solo cuenta la rendición, ya sea verbal, por desmayo o por golpes en la lona. Hay una variación en la que el perdedor debe rendirse diciéndolo a un micrófono.

BATTLE ROYAL

■ Aquí se juntan varios luchadores que son eliminados si salen del cuadrilátero. Royal Rumble es una variante en la que los luchadores entran cada cierto tiempo.

y mantenerlo contenido se me hace raro, especialmente si te fijas en los *All-Stars*", dice Simon. "No solo significaba un soplo de aire fresco (aunque acababa siendo limitado), además estaba muy bien hecho. Si se le hubiera dado un poco más de tiempo y cariño a la saga, quizá tendríamos una nueva franquicia ahora mismo".

Justin tiene la sensación de que la evolución hacia la simulación le ha quitado parte de la gracia a los juegos. "Los juegos de wrestling modernos tienen una especie de 'Maddenitis'. A través de tantas entregas, el género se ha vuelto más y más complejo, intimidando así tanto a novatos como a antiguos fans de la saga. A veces, el control se ha vuelto más complicado de forma innecesaria debido a la falta de ideas", explica. "El wrestling profesional nunca tuvo su *NBA Jam* o *Tecmo Bowl*, pero sigo pensando que un buen arcade de wrestling tendría una buena audiencia. Existe esa sensación de que los juegos de wrestling aún tienen margen de evolución. Una de sus peculiaridades es que aún mantienen el concepto fundamental del wrestling: la pretensión de ser una competición

[Dreamcast] ECW popularizó elementos tan locos como las cuerdas del ring de alambre de espino.

2008 / 2010 / 2013 / 2017 / 2019

■ Midway lanza *TNA Impact!* para varias plataformas. El prota Suicide hace aparición en el show real, con varios luchadores llevando su máscara.

■ Slang presenta *Lucha Libre AAA: Héroes Del Ring* en Xbox 360 y PS3. Por primera vez se utiliza una licencia oficial que no es americana ni japonesa.

■ Con THQ en bancarrota, Take Two se hace con la licencia de WWE para su sello 2K Sports. Visual Concepts se une al proyecto como co-desarrollador.

■ Spike Chunsoft lanza *Fire Pro Wrestling World*, con licencia de la New Japan Pro Wrestling. La licencia oficial femenina Stardom llegaría a través de un DLC.

■ Yuke's abandona el proyecto WWE, dejando a Visual Concepts en solitario con *WWE 2K20*. El juego se lanza repleto de bugs y es ridiculizado en redes.

HALL OF FAME

LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE WRESTLING DE LA HISTORIA

WWF WRESTLEFEST

1991

La recreativa de Technos cuenta con un elenco compuesto por las mayores estrellas de la WWF, incluyendo a Hulk Hogan, Jake 'The Snake' Roberts, Mr. Perfect y El Último Guerrero. Su gráficos representan a la perfección el wrestling de los ochenta, y su modo multijugador por parejas era una delicia.

SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

1993

Aunque su único personaje reconocible era Mike Haggar, el alcalde ciclado de *Final Fight*, su sistema de juego, más cerca de la lucha 2D al estilo *Street Fighter II*, lo convertía en el juego perfecto para machacar los botones en los salones recreativos. Su segunda entrega era mucho mejor... Pero no tuvo mucho éxito.

HISTORIAS DEL RING

JUSTIN LEEPER NOS EXPLICA CÓMO ES EL PROCESO DE CREACIÓN DE GUIONES ORIGINALES PARA SMACKDOWN VS RAW

Durante mucho tiempo, los títulos de la WWE se diferenciaban de los demás juegos deportivos gracias a la incorporación de historias con un buen guión. Justin Leeper escribió las historias de *Road To WrestleMania* en *WWE Smackdown vs Raw 2009, 2010* y *2011*, una tarea para la que estaba sobradamente preparado. "Tengo experiencia con videojuegos, como luchador de wrestling, como actor, y como escritor. He intentado hacer uso de todas esas habilidades y le he añadido un extra de amor", dice Justin. "Crear historias originales, específicas para cada personaje, es algo que no se había hecho nunca antes y por eso me lo tomé bastante en serio".

Trabajar sobre una licencia oficial puede llegar a ser restrictivo y todos sabemos como WWE protege su marca. "WWE tenía que aprobar cada resumen y posteriormente cada una de las historias completas, que podían llegar a ocupar cientos de páginas en *SVR 2011*", Justin cuenta esto en referencia a la libertad que le daban, pero nos recuerda que su trabajo no consistía únicamente en tener contenta a la WWE. "Tanto mis jefes en THQ como nuestro desarrollador, Yuke's, tenían que aprobarlo todo también. Yo era una fábrica de ideas, pero nunca me dejaron libertad total". Aún así, a Justin se le permitió crear nuevos escenarios, utilizar a personajes olvidados como The Boogeyman y hasta incluir luchadores zombi. "El primer año mandaron un guionista a THQ (creo que sin el permiso de la WWE) que intentó reescribir todo lo que yo había hecho. Menudo estrés. Después de aquello, la WWE me dio más libertad; seguía habiendo ajustes, pero mucho menores. Jamás me dijeron 'La WWE quiere que hables de X luchador o hagas X historia', en las siguientes dos entregas. Les pareció bien hasta dar de lado a Mysterio o meter a Vince en un disfraz de pollo".

Para Justin, el gran reto era escribir para un videojuego como si fuera para un gran show en televisión. "Un videojuego no es una película, la gente tiene que jugarlo; unir jugabilidad y narrativa es esencial. Tienes que aprovechar el aspecto interactivo y no limitar tu guión a secuencias pre-grabadas", explica. El enfoque de Justin era intentar escribir situaciones que aportasen algo especial al jugador, más allá de los combates puros y duros. "Se podría decir que la jugabilidad en *Smackdown Vs Raw* era un poco... predecible, así que intenté complicar las cosas tanto como pude. Así surgieron las reglas Better-Than-U-Topia de *Smackdown Vs Raw 2009* o el alto componente de survival horror en la historia de El Enterrador en *Smackdown Vs Raw 2011*".

Si quieres saber más sobre las historias de *Road To WrestleMania*, merece la pena ver los gameplay comentados en el canal de YouTube de Justin: www.youtube.com/user/2TonTongue.

atlética legítima. La gente a la que no le gusta el wrestling suele decirle a los fans lo de "pero si es todo mentira", como si los aficionados no lo supieran. Ese elemento nunca ha sido reflejado en los videojuegos. "Estás dándole a los botones para tumbar al oponente y hacerle 'la cuenta', pero te estás perdiendo la historia que hay detrás de cada combate de wrestling real; es algo muy difícil de plasmar en un juego", dice Leva. "El modo Carrera o las historias que hay detrás de los campeonatos incluyen ese aspecto, pero los combates como tal pierden casi todo el atractivo a nivel narrativo en comparación con el wrestling real".

Se lo planteamos a los demás entrevistados. "No entiendo como no se ha creado un título en el que los combates se desarrollen con los fanáticos del wrestling en mente", dice Simon. "Entiendo que hay mecánicas de juego preestablecidas, pero imagina que lo mandan todo a la mierda y te dicen: 'mira, no; lo que hay que hacer aquí es entretener. ¡Al ataque!' Si alguien intenta hacerte una cuenta en el primer minuto, te lo quitas de encima rápido porque es demasiado pronto para ser derrotado. A los fans les encantaría. Sería más difícil de hacer que el simple 'acaba con el oponente', ¡pero así es el wrestling!" Desde el punto de vista del desarrollador, Justin ve esta tarea como extremadamente compleja. "Aunque el wresling profesional

WWF NO MERCY

2000

■ El wrestling alcanzó su punto álgido en el año 2000 gracias a estrellas como Stone Cold Steve Austin y The Rock. Aunque llegó al mercado con un horrible bug en el sistema de guardado, este título de N64 sigue siendo venerado por la complejidad de su sistema de llaves y por sus versátiles herramientas de creación.

WWE ALL-STARS

2011

■ Este juego iba más allá de la simple simulación, con luchadores que hacían mortales imposibles desde la última cuerda y caían tan fuerte sobre sus oponentes que generaban una onda expansiva. Su plantel de personajes estaba repleto de estrellas del wrestling, era fácil reconocerlos a todos.

FIRE PRO WRESTLING WORLD

2017

■ La saga *Fire Pro* siempre ha sido alabada por sus herramientas de creación y por sus modos de juego; además, poder descargar las creaciones de otros jugadores lo hacen aún mejor. Esta última entrega tiene la licencia oficial de la New Japan Pro Wrestling, algo que añade un mayor nivel de realismo.

actual tiene elementos improvisados, todos sabemos que es un espectáculo donde los participantes trabajan juntos para llegar a un objetivo. Eso es algo imposible luchando junto a una IA y jamás he visto a dos personas coreografiar un combate con los altibajos de una lucha real. Añadí comentarios exclusivos a mis combates de Road To WrestleMania, había algunos eventos que se activaban al llegar a diferentes niveles de daño... Pero darle un desarrollo real es imposible".

También podría hacerse algo más en lo que a los personajes respecta. Leva destaca a *Rumble Roses*, de Konami, como uno de sus favoritos. "Era muy cursi, pero me encantaba. Las luchadoras protagonistas eran ridículas... supongo que me gustaba por lo mismo que me gustaban Starman y The Amazon. Lo que me encantaba del juego era que los personajes tenían su alter ego; cuando completabas el juego con una luchadora, desbloqueabas la versión opuesta del personaje. Si completabas el juego con la prota molona, tenías acceso a su versión malvada. Era como tener el doble de personajes y el doble de historias, creo que era un concepto muy guay". No obstante, Leva señala la dificultad que tendría llevar un sistema similar a un juego con licencia oficial. "Sería más difícil, porque la gente conoce el carácter de un luchador real; en la ficción es mucho más fácil".

En resumen: ¿cómo sería el juego de wrestling perfecto para nuestros expertos? "Yo tendría que salir en él" dice Leva soltando una carcajada. "No sé muy bien qué dirección debería tomar su desarrollo, sólo sé que tendría que ser divertido y no tener bugs".

Preguntamos a Simon los pros y los contras, como hace él en su canal de YouTube. "Me encantaría que hubiera fluidez en el ring, aunque eso me deje como un nerd de la lucha. Me encanta contraatacar hurricanranas con powerbombs desde la cuerda más alta. Reacciono igual que cuando lo veo en la TV. En cuanto a lo que no querría ver en un nuevo juego... bueno, no tener 2.489 bugs que hagan que tus fans dependan continuamente de parches de actualización", comenta en clara referencia a *WWE 2K20*.

Para Justin, todo se reduce a combinar una licencia potente con una experiencia de juego sólida. "Un buen juego de wrestling tiene que ser divertido. La jugabilidad debe estar ajustada, con un buen sistema de colisiones. Creo que es importante tener múltiples opciones para diferentes posiciones (algo estándar en los títulos de AKI). Que el juego sea fiel al wrestling real es vital. Pocos fans están mejor informados y son más exigentes que los del Wrestling. Por supuesto, no hace falta ni que diga que el juego debe ser sólido. Los fans del wrestling pueden perdonar un par de fallos si te has esforzado, pero ven a kilómetros si los has hecho en dos días para hacer caja".

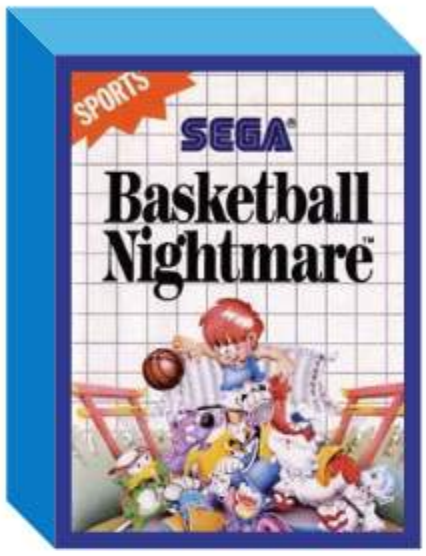
» [PS4] El modo de creación de *Fire Pro Wrestling World* ofrece muchas posibilidades, pero es muy complejo.

Seas o no fan del espectáculo del wrestling, los juegos basados en esta disciplina siempre han tenido algo especial. Es digna de mención la particular interpretación de los deportes de combate que ofrecen los mejores del género y, en muchas ocasiones, las opciones de creación dan rienda suelta a la imaginación para plantear el combate más loco. La próxima vez que te quieras partir la cara on-line, hazlo con un juego de wrestling en lugar de con los clásicos. Porque lo dice **Retro Gamer**.

"LOS MODOS HISTORIA O CAMPEONATO SON GENIALES, SON EL SISTEMA PERFECTO PARA DARLE UN ARGUMENTO A LOS JUEGOS DE WRESTLING"

LEVA BATES

PANTALLA FINAL



BASKETBALL NIGHTMARE

» Algunos juegos dejan más preguntas que respuestas, incluso cuando te los has terminado. Este juego de deportes de finales de los 80 para Master System es uno de ellos. Originalmente iba a ser un arcade de baloncesto normal, pero acabó enfrentando a un equipo de secundaria contra criaturas fantásticas. ¿Afectó este elemento a la mecánica de juego? Saltemos hasta su final para averiguarlo...

01

» No seas pardillo, claro que no. Después de todo, cuando tienes un equipo compuesto por hombres lobo, ¿qué van a hacer? ¿Morder las piernas de los rivales? No, seguirán las reglas, aunque hagan mates sobrenaturales.

02

» Todo el mundo conoce el mito de los hombres lobo. Los Kappas, en cambio, son desconocidos para aquellos occidentales ajenos a la mitología japonesa. Y eso que este título no llegó a salir en el mercado nipón.

03

» Los hitotsume-kozo al menos no tienen poderes, que sepamos. Dicho esto, uno pensaría que poseer un solo ojo podría suponer una desventaja al jugar al baloncesto, por aquello de los problemas de percepción de profundidad.

04

» Piensa en todas las chifladas maneras en las que los vampiros podrían hacer trampas en el baloncesto... volando, mordiendo en el cuello a los chavales, esas cositas. Sega no quiso recurrir a nada de esto, y podrían haberlo hecho, adelantándose cuatro años a *NBA Jam* y sus duelos sin reglas.

05

» Sega se comportó con nobleza, quizás demasiada. Ahí tienes por ejemplo al Tengu, que era un verdadero tormento en su papel de jefazo final de *Dead or Alive 2*. Aquí, en cambio, llegas a enfrentarte a un equipo compuesto íntegramente por estos seres, bastante más civilizados. Duros, pero justos.

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Bruno Sol**

Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Atila Merino, Marçal Mora, Jesús Martínez del Vas, Jesús Relinque, José Manuel Fernández, Marina Amores, Lázaro Fernández, Óscar Alonso, Ricardo Suárez.

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Ainhoa Fernández-Checa, Valle Santos Sanchís**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES
Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

ARI REVISTAS

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.

Future

Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited. © 2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

NINTENDO SWITCH

PAPER MARIO™ THE ORIGAMI KING

7 www.pegi.info

¡Dóblate de risa con la nueva aventura de Mario!

Explora un mundo **GIGANTE** lleno de secretos

17 DE JULIO

DALE AL COCO en los nuevos combates

RESÉRVALO YA y llévate este set de origami*

Solo en GAME

*Set disponible en GAME. Limitado a 2.000 unidades y hasta fin de existencias. Consulta previamente disponibilidad en tu tienda.

Nintendo

© 2020 Nintendo
Program © 2020 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS